

ÄVENTYRSSPEL PRESENTERAR

ÖRKRETS LEGIONER



BOK 1.
ILLUSIONENS
VÄV

M Ö R K R E T S L E G I O N E R

B O K 1 I L L U S I O N E N S V Ä V

Den tredje gången lyckades det. Jag lät dolken falla ned på det isfläckiga betonggolvet. När klangen dött bort hördes först inte ett ljud förutom det sakta droppandet från altaret ned på golvet, som ett vattenur som sakta räknade sekunderna till slutet. Sedan började en kall vind svepa in i den tillslutna kammaren, allt starkare. Steven fnittrade först tyst, sedan allt högre, och det låg något hysteriskt i ljudet.

"Han är på väg. Äntligen! Han är på väg!" En skarp blix från ingenstans lyste plötsligt upp rummet, och jag såg scenen i dess helhet: Steven, Deirdre och jag i svarta kåpor, det grovt tillyxade granitaltaret med... med vad som låg på det, rännilen som fortfarande droppade ner på det nedisade betonggolvet, de fyra röda vaxljusen i vart och ett av hörnets rum, dolken som låg glittrande framför altaret. Efter kulblixten var vi alla bländade, det enda som hördes var Stevens skratt som nu skar i öronen. Sedan hördes ett svepande ljud som av metall som skär genom luften, och Stevens outhärdliga vansinnesskratt blandades med Deirdres skrik. Deirdres dödsskri. Jag kände hur det stänkte något varmt och klibbigt i ansiktet. Jag blundade ofrivilligt och när jag tittade upp igen såg jag hur Stevens ögon hade förändrats där han stod över Deirdres kropp, med blicken fäst på mitt bröst. Han har kommit, var de sista tankar som for genom mitt huvud.

INLEDNING

3

DÖDSÄNGLARNA

5

ARKONTERNA

41

KONSTRUKTION

Gunilla Jonsson Michael Petersén

REDIGERING

Johan Anglemark

OMSLAG

Peter Andrew Jones

GRAFISK FORM

Stefan Thulin

ILLUSTRATIONER

Peter Bergting Jens Jonsson, Torbjörn Jörgensen

REPRO

Hagbergs Repro AB

TRYCK

Tryckproduktion AB, Västerås

KULT

är copyright © Target Games AB 1991. Allt eftertryck utan skriftlig tillåtelse är förbjudet

Obs: Ingenting av det som finns beskrivet i

"Mörkrets Legioner" har någon som helst anknytning till verkligheten, utan är en miljöbeskrivning av det mer suspekta slaget för att skapa en intressant rollspelsmiljö.

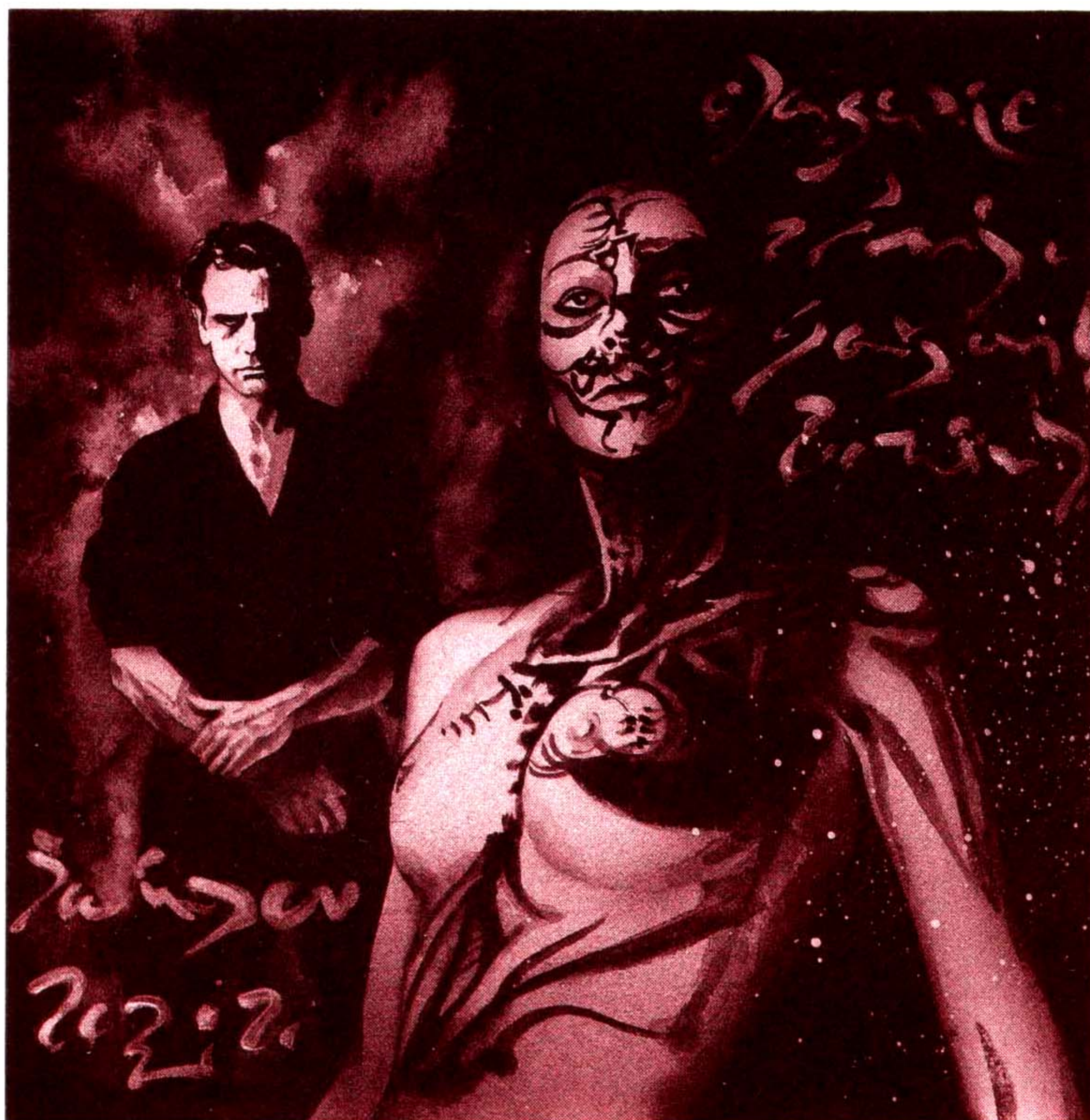
Och skulle någon eller några av dom varelser vi beskriver här verkligen existera, så ber vi så mycket om ursäkt.



LORD, LET HIM WHO CARRIES ALONG
WITH HIM THE TERROR, FLEE, STRUCK
IN HIS TURN BY TERROR AND DEFEATED.

O THOU, WHO ART THE ANCIENT SERPENT...

TREMBLE BEFORE THE HAND OF HIM WHO, HAVING
TRIUMPHED OF THE TORTURES OF HELL DEVICTIS
GEMITIBUS INFERNI, RECALLED THE SOULS TO
LIGHT... **"KATOLSK DJÄVULSUTDRIVNING"**



*M*ÖRKRETS
LEGIONER
ÄR ETT SUP-
PLEMENT TILL

KULT. Det innehåller mer information om illusionen vi lever i, om verkligheten vi ibland skymtar och om de varelser och kulter som håller oss fångna. Arkonter, dödsänglar och liktorer beskrivs i detalj och en rad nya kulter och varelser presenteras. Mörkrets legioner är mer än en monsterbok. Den ger information om ett tjugotal kulter och organisationer, kartor över högkvarter och mötesplatser och beskrivningar av mer än hundra personer, gudar och monstruösa varelser som befolkar världen i Kult.

Den värld som beskrevs i Kult är bara en del av verkligheten. Här får du veta mer om sanningen bortom illusionerna. Framtida supplement och kampanjer kommer att avslöja mer.

*M*NLEDNING

Mörkrets legioner Vi är fångar i en illusion, en skenbild av den sanna verkligheten. En verklighet som är så förvriden, hotfull och samtidigt lockande att vi sluter våra sinnen mot den. Vi förnekar och bortrationaliserar de glimtar av sanningen som vi ibland uppfattar.

Runt oss finns de varelser som upprätthåller illusionen, de som vill förgöra människan och de som är våra vänner. De rör sig bland oss, osynliga och ofta i mänsklig skepnad. De smider sina planer och konspirerar mot oss och varandra i en evig dans av våld och död. De är våra fångvaktare, våra fiender och våra vänner.

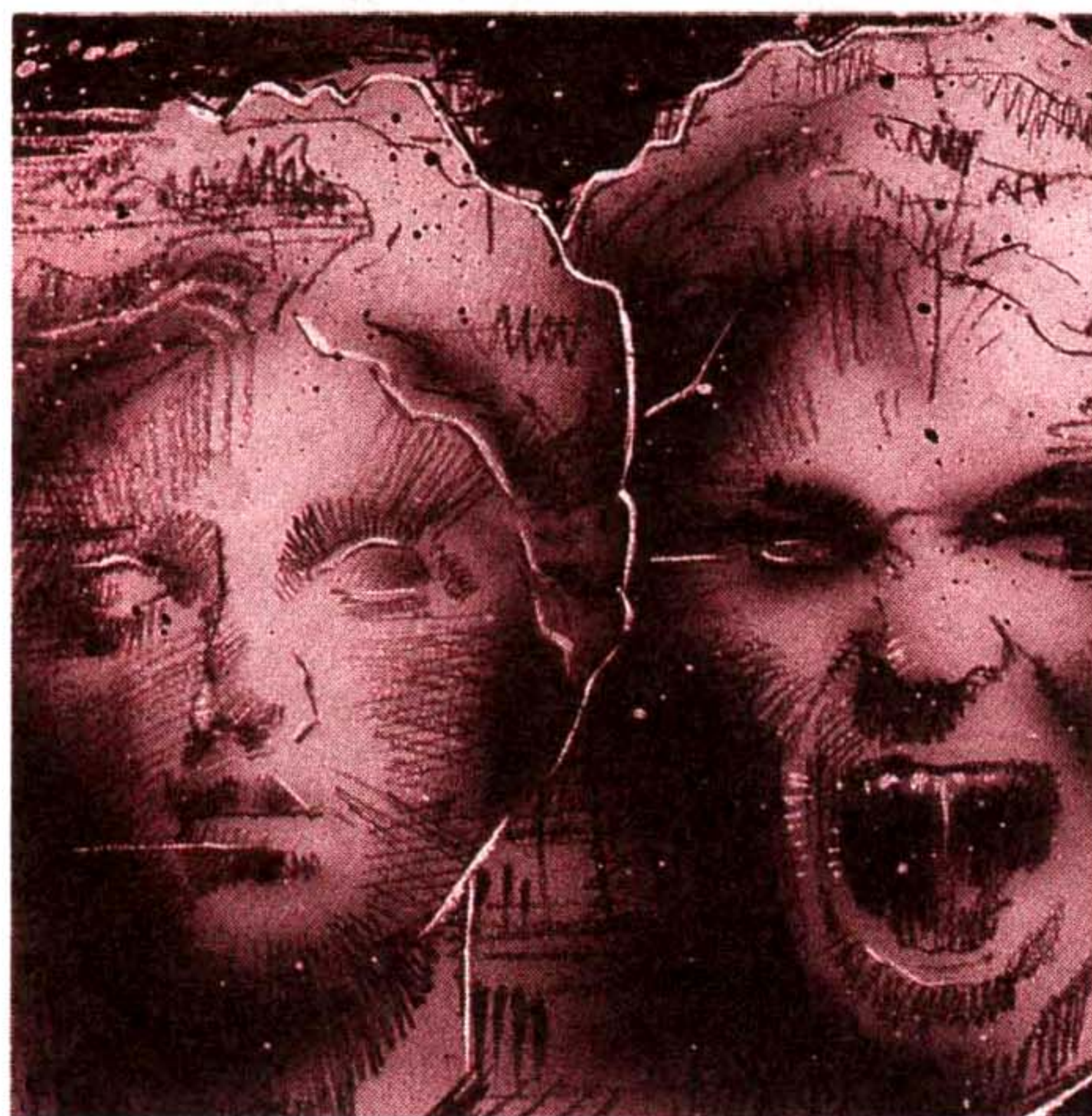
De är mörkrets legioner.

Den stora lögnen

Allt vi ser omkring oss, allt vi tror på och anser oss veta om världen är en lögn, skapad av Demiurgen för eoner sedan för att hålla oss fångslade. Vad vi gjorde, eller inte gjorde, för att förtjäna fångenskapen vet vi inte. Demiurgen är försvunnen och kan inte ställas till svars. Vi är fortfarande hans fångar, i ett sammanfallande fångelse. Demiurgen vävde illusionens väv, band människan och hennes sinnen i den och tog ifrån henne gudomligheten. Han skapade först de tio arkonterna — tio principer som ger illusionen dess form och bestämmer hur vi ska betrakta verkligheten. Sedan skapade han själva världen och förseglade sitt verk med sju insegel. De sju inseglen håller samman illusionen. Om de bryts förstörs vår verklighet och sanningen uppenbaras. Till sist skapade Demiurgen liktorerna — arkonternas tjänare och våra fångvaktare.

Illusionen upprätthölls av en väldig organisation. De tio arkonterna svarade för vardera en tiondel av jordens yta. Liktorerna och deras tjänare kontrollerade människorna genom infiltration av riken och organisationer. Mörkrets furste Astaroth och hans dödsänglar bröt ned människornas motståndskraft med tortyr och skräck i helveten efter döden.

Med hot, våld, utpressning, magi och politiskt och ekonomiskt inflytande spann Demiurgens tjänare de nät som håller människan fången än i dag. Razider och liktorer tog skepnad av framgångsrika och mäktiga människor. Få anade deras sanna väsen. De styrde människan bort från teknologi och tänkande som hotade att krossa illusionen. De



DE SMIDER SINA PLANER OCH KONSPIRERAR MOT OSS OCH VARANDRA I EN EVIG DANS AV VÅLD OCH DÖD.

startade krig, dödade fritänkare och bekämpade all förändring. Miljoner människor tjänade dem, med eller utan vetskap om deras sanna natur. De var den största maktfaktorn i världen, med obegränsade resurser.

Tills Demiurgen försvann. Då bröt kaos ut. Astaroth sökte efter Demiurgen, medan de tio dödsänglarna smidde egna planer mot sin herre. Arkonterna försökte upprätthålla systemet, men inom kort utbröt en maktstrid och fyra av dem försvann. Ingen vet om de utplånades eller om de bara håller sig un-

dan tills — eller om — Demiurgen kommer tillbaka. De försvunna arkonternas maktsfärer delades mellan de sex kvarvarande och en osäker vapenvila slöts. Samtidigt lämnade razider och andra av Astaroths tjänare Inferno och paradiset tömdes. Vår värld fylldes av vilsna demoner och änglar som sökte en mening med sin existens. Astaroth återvände från sökandet efter Demiurgen. Han riktade sin uppmärksamhet mot vår värld och arbetar för att ta över den.

Utan Demiurgen faller den stora lögnen samman. Illusionerna rämnar allt oftare och liktorernas missnöje leder till att de inte agerar tillräckligt snabbt. Allt fler människor skymtar den sanna verkligheten.

Arkonter och dödsänglar försvagar varandra i inbördes strider. Mörkret faller och gamla fiender tar chansen att angripa mänskligheten.

Här beskrivs Demiurgens sönderfallande styrkor, arkonter, dödsänglar och liktorer, som de ser ut i dag. På den yttersta dagen.



*M*ARTINEZ STYRKOR VAR NUMERÄRT UNDERLÄGSNA, UTAN FLYG-

UNDERSTÖD OCH MED SÄMRE UTRUSTNING. VI HADE HELIKOPTRAR, ARTILLERI, MODERNA SKYDDSVÄSTAR. MEN INGENTING HJÄLPTE. VÅRA KULOR SLOG IN I DEM SOM I MASSIVT GUMMI, UTAN ATT GÖRA SYNBAR SKADA. DE DREV OSS OBÖNHÖRLIGEN TILLBAKA, GENOM DEN TRÄSKLIKA REGNSKOGEN, MOT RIO SEVERO. VI HADE FÖRLORAT HALVA STYRKAN. JAG VAR SÅRAD I VÄNSTER ARM OCH YR AV BLODFÖRLUSTEN. VÅRA SJUKVÅRDARE VAR FÖRSVUNNA. HELIKOPTRARNA EXPLODERADE ÖVER TRÄDTOPPARNA ELLER RETIRERADE MOT BASEN.

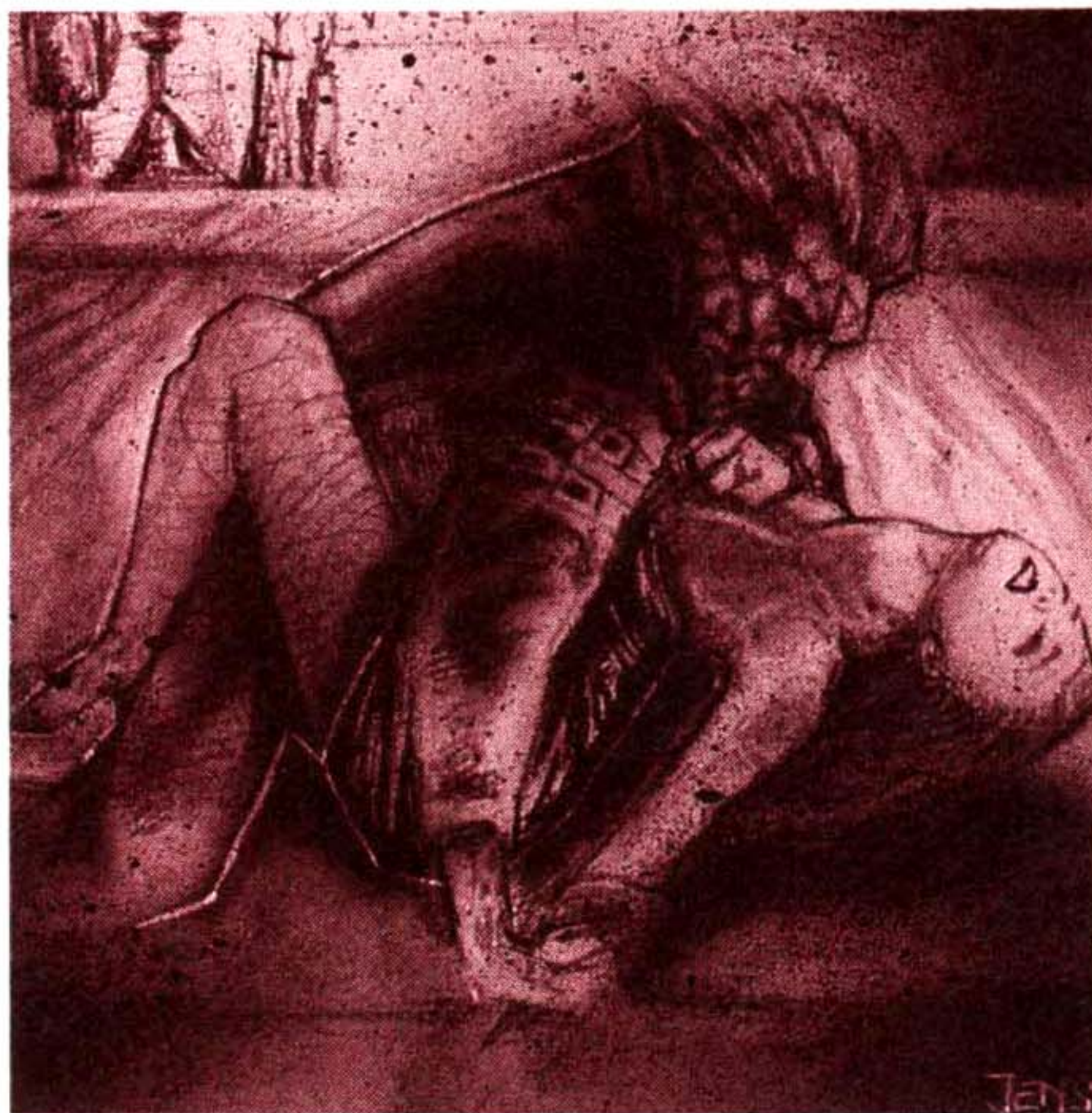
I SKYMNINGEN NÅDDE VI FLODEN. DE VAR OSS HACK I HÄL. NÅGRA KASTADE SIG I VATTNET FÖR ATT SIMMA ÖVER. DE SLETS SNABBT I STYCKEN AV KROKODILERNA. VI ANDRA FATTA-

*Q*ÖDS- ÄNGLARNA

DE POSTO VID STRANDEN. DE KOM UT UR SKOGBRYNET. NÅGRA FÖLL FÖR VÅRA KULOR, MEN KUSLIGT MÅNGA ÖVERLEVDE BESKJUTNINGEN OCH NÄRMADE SIG ÖVER STRANDÄNGEN. PLÖTSLIGT STANNADE DE OCH TITTADE UPP.

EN HELIKOPTER DUNDRADE MOT OSS ÖVER TRÄDTOPPARNA, UT UR DEN SJUNKANDE SOLEN. INTE EN AV VÅRA. DEN BAR MARTINEZ MÄRKE PÅ SIDAN. DEN LANDADE BAKOM DERAS LINJER OCH MÖRKA GESTALTER HOPPADE UT. PLÖTSLIGT FÖLL SKYMNINGEN. SÖNDERTRASADE VINGAR FÖRMÖRKADE SOLEN. EN VRÅLANDE AVGRUND ÖPPNADE SIG I SKOGBRYNET. JAG UPPFYLLDES AV VREDE, RESTE MIG OCH TÖMDE HELA MAGASINET INNAN JAG VRÅLANDE RUSADE FRAM MOT DEN STÅLKLÄDDA VARELSEN SOM REDAN BÖRJAT SLITA MINA KAMRATER I STYCKEN."

DE TIO DÖDSÄNGLARNA TJÄNAR UNDER ASTAROTH, DEMIURGENS MÖRKA TVILLING. LIKSOM DEMIURGEN SKAPADE ARKONTERNA, FORMADES DÖDSÄNGLARNA AV ASTAROTH. DE LYDER UNDER HONOM, MEN UTKÄMPAR SÅ ALLVARLIGA STRIDER SINSEMELLAN ATT ASTAROTH I PRAKTIKEN HAR ETT EVIGT UPPROR BLAND SINA GENERALER. KOMPLOTTER, KONSPIRATIONER OCH RÄNKER AVLÖSER VARANDRA. EN DEL ÄR RIKTADE MOT ANDRA DÖDSÄNGLAR, ANDRA MOT MÖRKRETS FURSTE.



VARELSEN SOM REDAN BÖRJAT SLITA MINA
KAMRATER I STYCKEN.

De tio dödsänglarna har var sitt verksamhetsområde, en princip som de representerar. Varje dödsängel förkroppsligar en dödssynd. De uppmuntrar, planerar och utför dåd knutna till den ondskan de representerar. De är principer snarare än personer. De inkarneras i vår värld som personifieringar av den princip de företräder.

Dödsänglarna arbetar genom att korrumpiera. De får

människor att tappa hoppet, gripas av cynism och sedan söka utlopp för sin ångest i våld och ondskan. De orsakar inte ondskan, de styr bara det mörker som redan finns inom människan. Vissa hävdar att dödsänglarna och Mörkrets furste har skapats av människorna, att vi själva har format dem till avbilder av vårt inre mörker.

Dödsänglarna och Astaroth är lika angelägna att upprätthålla den stora lögnen som arkonterna. Det är bara metoderna som skiljer dem åt. Astaroth vill störta vår värld i Inferno för att öka sin egen makt och

binda människorna i en evig mardröm.

Varje dödsängel har en grupp razider under sig. De styr i sin tur de mänskliga anhängarna. Satanister och döds-
magiker tjänar ofta dödsänglarna. Varje dödsängel har ett särskilt sändebud, en inkarnat eller mäktig razid, som sin röst i vår verklighet.

THAUMIEL ÄR DEN MÄKTIGASTE AV DÖDSÄNGLARNA, KETHERS FÖRVRIDNA SKUGGA. HAN TJÄNADE DIREKT UNDER ASTAROTH SOM HANS ÖVERBEFÄLHAVARE INNAN HAN BRÖT MED SIN HERRE. ASTAROTH FÖRSÖKER KROSSA HONOM, MEN KAN INTE AVVARA TILLRÄCKLIGT AV SIN MAKT FÖR ATT LYCKAS. EN ÖPPEN KONFLIKT NÄRMAR SIG MED STORMSTEG.

Thaumiel personifierar despotismen, den orättfärdige härskaren som med blodiga händer krossar allt motstånd och undanröjer tänkbara konkurrenser om makten. Han agerar genom despoter, diktatorer och krigsherrar. Han har stort inflytande. Hälften av världens arméer tjänar mer eller mindre direkt under Thaumiel. Bara Netzach och Astaroths legioner kan hota honom.



DEN SOM SER HONOM MED FÖRHÖJT MEDVETANDE
KAN SE HUR HAN UTSTRÅLAR MÖRKER.

Människor som kommer till Thaumiels citadell underkastar sig dödsängels makt och lyder blint alla som är starka nog att betvinga dem.

Thaumiel manifesterar sig för tillfället i Mellanöstern, i Beirut. Adnan Kazour är hans inkarnat och sändebud i området och han har stort inflytande över de syriska styrkorna och vissa milisstyrkor i Libanon. Thaumiels makt är också stor i Latinamerika, Afrika och Asien, där han har mindre sändebud.

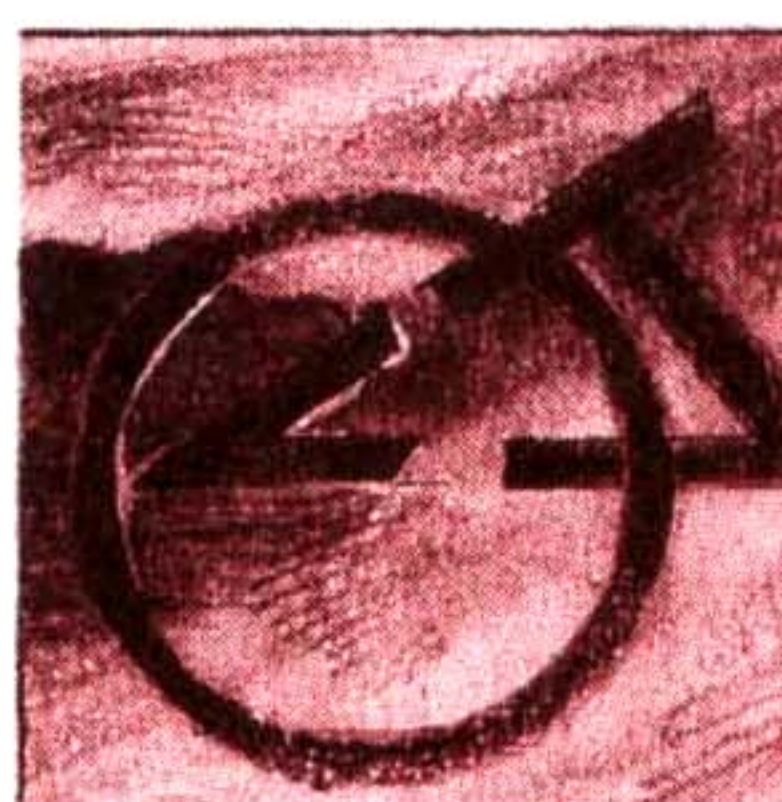
Thaumiel arbetar för att sprida mänskliga diktaturer, despotism, dödspatruller och statsterrorism över världen. Det är blott alltför lätt att hitta viliga bödlar bland människorna.

THAUMIEL –

Den orättfärdige härskaren

Thaumiel hatar och fruktar sin forne herre och samlar makt för att besegra honom. Han fruktar Netzach och befinner sig i konflikt med Hareb-Serap och Goleb. Han samarbetar ibland med Chagidiel.

Thaumiels citadell är ett väldigt palats nedsprängt i Inferno. I rader av tronsalar residerar dödsängels underlydande, razider och andra infernovarelser ordnade i en strikt hierarki från furstar till slavar. Hackordningen provas hela tiden i blodiga strider. Den starkaste har makt över de svagare. Längst ned finns mänskliga fångar som plågas i citadellets fånghålor och i bästa fall passar upp på raziderna.



Thaumiels sändebud Adnan Kazour har en egen milisgrupp i Beirut. När striderna mattades ökade han sitt inflytande över den syriska armén. Hans egen milis har inga fasta lojaliteter, utan ansluter sig till olika sidor. Syftet är att förhindra en varaktig fred i Libanon.

Kazour är en karismatisk ledare. Han kan få alla människor att bli obrottsligt lojala. På slagfältet leder han styrkor mot omöjliga odds och kan vinna mot en stor övermakt. Ingenting kan hindra en armé ledd av inkarnaten, utom möjligen ett av Netzachs sändebud eller en uppvaknad människa.

*BUILD MYSELF A BRAVE ASYLUM
AND ASK ALL THE MADMEN TO PLAY HOST
AND WHEN THE COLOURS ALL FADE AWAY
IT'S TIME FOR US TO GIVE UP THE GHOST* "THE MISSION"



Kazour vill störta Mellanöstern i krig, krossa de befintliga länderna och erövra resterna när dammet har lagt sig. Genom ett kärnvapenkrig kan Infernos makt i området stärkas och Netzach slutgiltigt hindras från att lägga sig i Thaumiels planer. Nästa steg blir att tvinga Europa till underkastelse genom hot från legionerna.

Kazours makt är koncentrerad till Mellanöstern. Han har inget egentligt inflytande i resten av världen. Hans styrkor är ordnade i en lös militär struktur, med inkarnaten själv som stark ledare. Han tycker inte om att delegera ansvar, så allt tar lång tid och reaktionshastigheten är långsam. Det leder till att Netzach har möjlighet att hindra dödsängeln planer.

Kazour har 25 000 man och 100 000 legionärer under sig. Han ligger i krig med Astaroths lojala trupper. På senare år har han börjat planera för ett fälttåg i Latinamerika, något som kommer att leda till konflikter med Hareb-Serap och Golab.

Beirut Hilton Under hela 80-talet har Kazour haft sitt högkvarter på hotell Beirut Hilton. Det är en av de få mirakulöst bevarade byggnaderna i centrala Beirut, ett förfallet hotell i fem våningar med en stor foajé där den röda mattan fortfarande ligger kvar. Dödsängelns makt har skyddat huset från granatattacker och artillerield. De övre våningsplanen är förfallna, men tämligen oskadda. Där har Kazour sina kontor och där håller merparten av hans officerare

re till. Officerare och enstaka ur manskapet ligger inkvarterade i hotellet.

Största delen av Kazours högkvarter finns under hotellet, där Beirut smälter samman med Thaumiels citadell i Inferno. En bred trappa leder ned från receptionen till de rum där Kazour i normala fall håller till. Under och runt dem breder salar fyllda av Thaumiels legionärer och andra infernovarelser ut sig.

Alla som stiger ned i salarna under Beirut Hilton influeras av dödsängeln. Ett egoslag krävs för att inte underkasta sig hans vilja och ägna all kraft åt att tillskansa sig en position i den krigiska hierarki som råder bland hans tjänare.

Adnan Kazour Thaumiels inkarnat fanns i Libanon redan innan inbördeskriget bröt ut. Han försökte länge att etablera sig själv som den obestridde härskaren över Mellanöstern, men stördes i sina planer av Netzach och Astaroth. När striderna började och tilltog i intensitet skaffade han sig snabbt en egen milisgrupp för att kunna styra händelserna åt det håll han önskade. Han har suttit i Libanons parlament för druserna och har samtidigt knutit band till syrienstödda grupper. Sedan krigsslutet har han helt satsat på samarbete med Syrien.

Kazour är en storväxt, mycket mörk man med helt svarta ögon. Han utstrålar en sällsam närvaro som får de flesta att rygga tillbaka. Människor som ser genom illusionerna upp-



fattar honom som mycket större, mörkare och mer förvriden än han först kan verka. Den som ser honom med förhöjt medvetande kan se hur han utstrålar mörker. Allt ljus försvinner i närheten av honom.

PERSONLIGHET: Kazour är Thaumiel. Han syftar till att samla så stora grupper som möjligt under sin egen makt. Han styr med järnhand och litar inte på några av sina underlydande. Söndra och härska är parollen.

ROLLSPELSTIPS: Sitt rak i ryggen och titta på spelarna med lugn, självsäker blick. Tilltala dem inte direkt, utan tala hela tiden genom en adjutant.

RÖR	50	EGO	50
STY	60	KAR	70
TÅL	50	UPP	30
UTS	20	UTB	40

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: +5 (sedd genom illusionerna)

LÄNGD: 190 cm

VIKT: 100 kg

SINNEN: Ser genom illusionerna. Ser obehindrat i mörker. Uppfattar människors mentala balans.

KOMMUNIKATION: Tal eller telepati

FÖRFLYTTNING: 25 m/SR

HANDLINGAR: 7

MÖRKRETS LEGIONER ILLUSIONENS VÄV BOK 1

INITIATIVBONUS: +38

SKADEBONUS: +12

SKADEKAPACITET:

11 skråmor = 1 lätt sår

10 lätta sår = 1 allvarligt sår

8 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 3 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 280

NATURLIG RUSTNING: —

FÖRMÅGOR: Befallande röst, Kontrollerar alla med negativ balans mellan -50 och -100. Egoslag för att undgå kontrollen, Ser magi och auror, Talar samtliga mänskliga språk, Telepati

FÄRDIGHETER: Skjutvapen: samtliga 50, Smyga 50, Närstrids- och kastvapen: samtliga 60, Slåss utan vapen 50, Språk — samtliga mänskliga, Diplomati 50, Etikett 50, Kontaktnät: militär 30, Kontaktnät: diplomater 30

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

HEMORT: Beirut

Leonard Sakhil Sakhil är Kazours närmaste man, en mäktig razid som leder en styrka på 5000 man och legionärer strax söder om Beirut. Sakhil är inkarnatens bödel, som utför terordåd och sätter skräck i de underlydande. Han är en av de få varelser som Kazour litar på. Kazour skickar ofta raziden på viktiga uppdrag utanför Mellanöstern. I mänsklig form är Sakhil en man i 30-årsåldern med mörkblont hår och kort, mörkt skägg.

PERSONLIGHET: Sakhil delar alla raziders förtjusning för smärta och lidande. Han tjänar villigt sin herre så länge han får plåga människor omkring sig. Hans underlydande hatar honom.

ROLLSPELSTIPS: Plocka nervöst med händerna, le snett och tala med lite hysterisk, osäker röst. Skratta oprovocerat och lite vansinnigt.

RÖR	40	EGO	12
STY	50	KAR	4
TÅL	50	UPP	25
UTS	14 (1)	UTB	15

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: +5 (i verklig skepnad)

LÄNGD: 180 cm (400 cm)

VIKT: 600 kg

SINNEN: Skarpa. Ser infrarött och ultraviolett. Har ett radarliknande organ. Känner magnetfält.

FÖRFLYTTNING: 20 m/SR

HANDLINGAR: 6

INITIATIVBONUS: +28

SKADEBONUS: +10

SKADEKAPACITET:

11 skråmor = 1 lätt sår

10 lätta sår = 1 allvarligt sår

8 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 3 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 280

NATURLIG RUSTNING: 5

FÄRDIGHETER: Skjutvapen: samtliga 30, Undvika 30, Närstrids- och kastvapen: samtliga 25, Språk: arabiska 18, engelska 12, franska 15, hebreiska 10, turkiska 10, Världsvana 18, Diplomati 10, Kontaktnät: libanesisk militär 15, Kontaktnät: razider 15, Köra bil 20

ANFALLSSÄTT: Bett 18 (skr 1-5, ls 6-12, as 13-22, ds 23+), Klor 18 (skr 1-6, ls 7-14, as 15-25, ds 26+) i övrigt enligt vapen

MAGI: Dödsmagi 40. Alla besvärjelser till FV 30. Besvärjelsen Besätta FV 30.

HEMORT: Beirut

De plågades armé De plågades armé består av kvinnor, barn och åldringar som har förmått att tjäna dödsängeln. De lyder Kazour blint, men inte för att de vill, utan för att de tvingas av ett raseri som dödsängeln väcker i dem. De går fram som en vrålande pöbel och sliter sönder allt i sin väg. De är nästan osårbara så länge de är uppfyllda av raseri. När dödsängelns grepp släpper om de blir de vanliga människor

igen. Kazour sänder dem för att döda civilpersoner och provocera fram upplopp. Alla i de plågades armé har förlorat någon närstående i strid och har ett raseri inom sig som dödsängeln kan utnyttja. Värdena nedan gäller de plågades armé i strid. När raseriet släpper har de lägre värden.

PERSONLIGHET: När de är uppfyllda av raseri har de ingen personlighet.

ROLLSPELSTIPS: Vråla och slå vilt omkring dig.

RÖR	10+1T10 (16)	EGO	1T10 (6)
STY	10+1T10 (16)	KAR	1T10 (6)
TÅL	20+2T10 (31)	UPP	1T10 (6)
UTS	2T10 (11)	UTB	2T10 (11)

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: -5

SINNEN: Extra skarpa sinnen, särskilt skarpt luktsinne

KOMMUNIKATION: Kan varken tala eller höra

FÖRFLYTTNING: 8 m/SR

HANDLINGAR: 3

INITIATIVBONUS: +4

SKADEBONUS: +3

SKADEKAPACITET:

8 skråmor = 1 lätt sår

7 lätta sår = 1 allvarligt sår

5 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 2 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 185

MENTAL BALANS: -10T10 (-55)

MÖRKA HEMLIGHETER: Förlorat närstående i strid

ANFALLSSÄTT: Händer 18 (skr 1-8, ls 9-16, as 17-24, ds 25+)

UTRUSTNING: ingen

HEMORT: Beirut

ANTAL: 5T10 (28)

CHAGIDIEL HÖR TILL DE MINDRE KRAFTFULLA DÖDSÄNGLARNA. HAN ÄR CHOKMAHS MÖRKA SKUGGA, EN TVILLING TILL DEN FÖRSVUNNE PATRIARKEN BLAND ARKONTERNA. CHAGIDIEL LYDER FORTFARANDE ASTAROTHS ORDER, MEN PLANERAR ATT GÖRA UPPROR MOT SIN HERRE. ASTAROTH ÄR MEDVETEN OM FARAN OCH INVÄNTAR RÄTT TILFÄLLE FÖR ATT KROSSA CHAGIDIEL EN GÅNG FÖR ALLA.

Chagidiel personifierar incest, faders övergrepp på sina barn och dem som står honom nära. Han är den onda patriarken. Han agerar genom föreståndare för barnhem och andra institutioner som påstår sig agera för barnens väl. Hans sändebud är auktoritära fadersfigurer som förgriper sig på barnen de har i sin



EN RAD ANDRA VARELSER FRÅN INFERNO LIVNÄR SIG PÅ SMÄRTAN HAN SKAPAR.

ter och känslor.

Chagidiel manifesterar sig i Sovjetunionen, där han har orsakat Binah stora problem. Hans främsta inkarnat och sän-

gå människor att bryta sig ur illusionerna.

Chagidiels citadell är ett fångläger för döda barn, där dödsängelns mänskliga tjänare och deras offer plågas i evighet. Citadellet är uppbyggt av mörka celler längs långa korridorer, tortyrkammare och djupa schakt fyllda av fångar. Fler nefariter än razider tjänar Chagidiel och plågar de döda som har fångats hos honom. Citadellet ekar av barnens skrik. Alla människor som inträder i Chagidiels citadell tar ett barns skepnad och begränsas till ett barns erfarenhe-

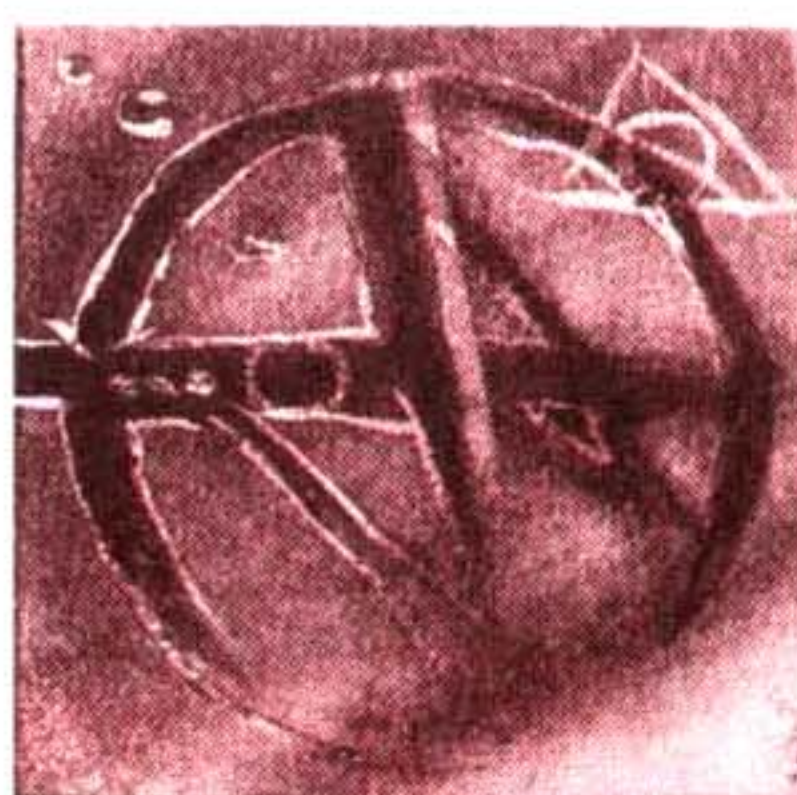
HAGIDIEL- **Den blodsbesudlade patriarken**

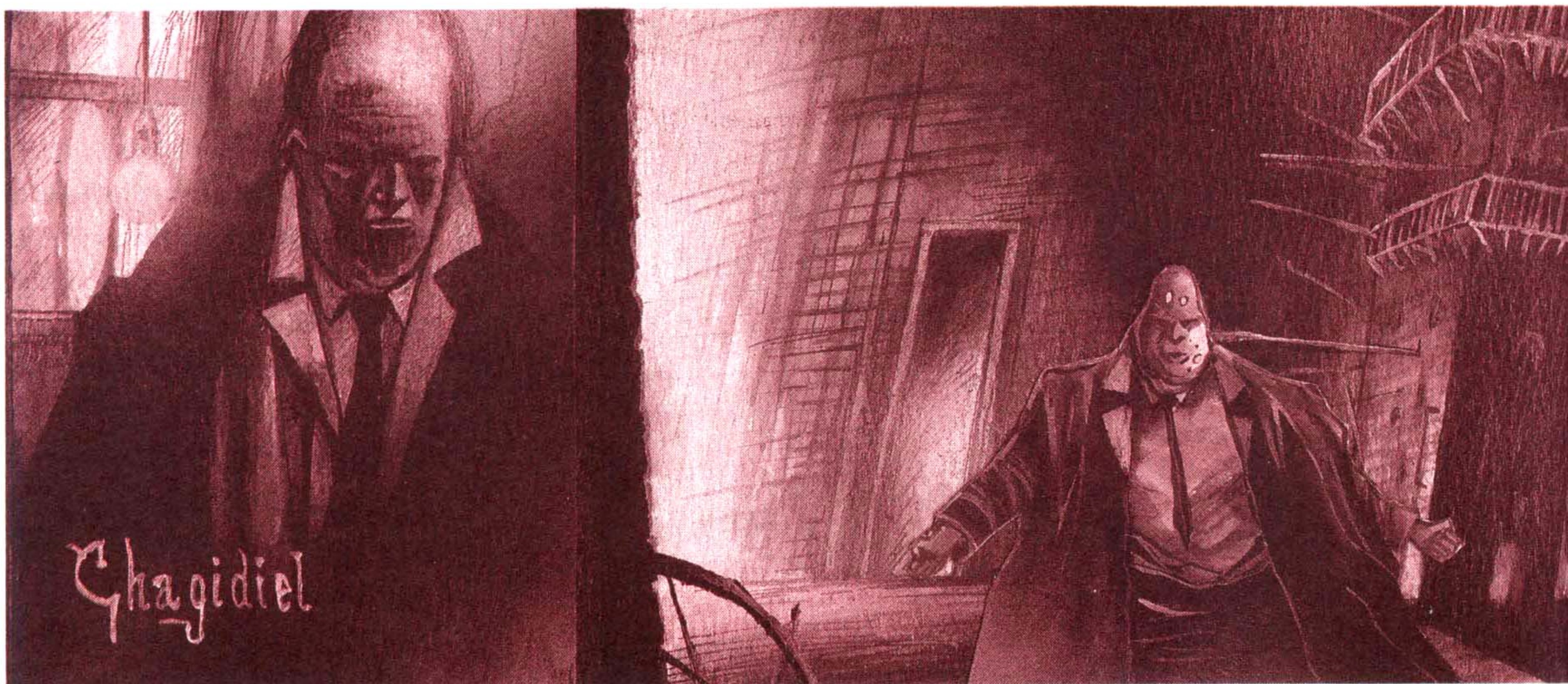
vård. Chagidiel dödar barnens hopp och förvränger deras bild av vad det är att vara människa. Hans inflytande är begränsat och hans razider är få. De människor som följer honom är desto fler. Människornas inre mörker överträffar Chagidiels vildaste förhoppningar. Han kanaliserar människornas inre mörker så att det passar hans egna planer. Hans tjänare får makt att krossa allt hopp hos barnen de plågar.

Han hatar och fruktar Astaroth och försöker bygga upp allianser med i första hand Thaumiel och Gamaliel. Han påverkas utan egen vetskap av Malkuth, som använder hans tjänare för att

debud är Anton Teptov, som är ansvarig för barnhem och kliniker i östra Europa.

Chagidiels sändebud Anton Teptov är en framgångsrik politiker i Vitryssland. Han äger en internationell kedja med barnhem och barnsjukhus. Teptov arbetar främst i Östeuropa, även om han har kontakter över hela världen. Han öppnade de första barnhemmen och sjukhusen strax efter andra världskriget, i liten skala och under kommunistpartiets täckmantel. Nu ägnar sig hans organisation åt kidnappningar och människohandel med barn och ungdomar. In-





karnaten har goda kontakter i samhällets toppar och ingen rör honom. När barnen kommer till Teptovs hem och sjukhus blir de omväxlande plågade och väl behandlade. Efter några veckor blir plågorna allt värre och närmar sig tortyr. Behandlingen är upplagd för att orsaka maximal smärta under så lång tid som möjligt.

Teptov försöker döda barnens hopp och förvrida deras liv till en lång plåga. Det ger honom makt och tillfredställelse. Han hyr eller säljer barn till vuxna och lockar dem att förgräpa sig på dem. Teptovs organisation består av ett tjugotal barnhem och elva sjukhus i Östeuropa och fyra barnhem i väst. Han driver dessutom tre ungdomsfängelser. 3 700 människor arbetar för honom. En rad andra varelser från Inferno livnär sig på smärtan han skapar. De människor som tjänar honom har förvridits av närvaron till inkarnaten och fångats i sina egna mardrömmar. Teptov har goda kontakter med myndigheterna och resurser för att dela ut mutor och hota. Varken polisen, Interpol eller KGB kommer åt honom. Binahs sändebud har inlett en kampanj för att stoppa honom. Liktorerna fruktar att smärtan och skräcken ska bryta illusionernas bojar för barnen.

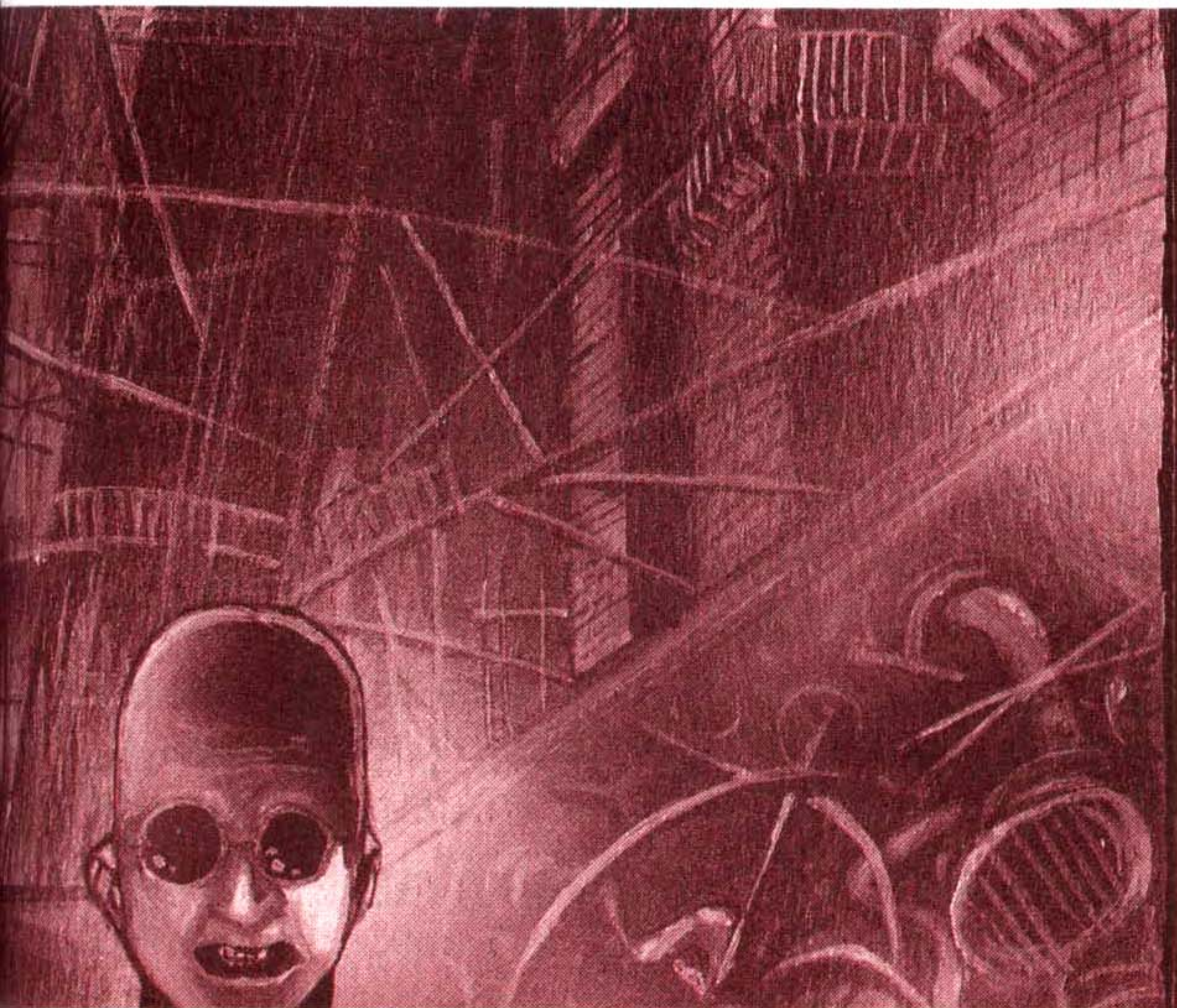
Ungdomsfängelse 315 Ungdomsfängelse 315 är en typisk sovjetisk institution där ungdomar som har begått mindre eller svårare brott spärras in. Anstalten ligger i utkanten av Minsk, omgiven av höga taggtrådsstängsel. Ad-

ministrationen finns i en gammal tegelbyggnad mitt på området. Ungdomarna är inkvarterade i grå baracker. Anton Teptov är föreståndare för fängelset. Alla hans medarbetare är razider och andra infernovarelser.

300 pojkar och 130 flickor mellan 12 och 18 år finns officiellt på anstalten. I själva verket är de många gånger fler. Under huvudbyggnaden breder en labyrinth av korridorer, fångceller och tortyrkammare ut sig. Flera tusen barn hålls fängslade i komplexet, som delvis flyter samman med Chagidiel's citadell i Inferno.

Anton Teptov Inkarnaten har funnits i Ryssland sedan början av 20-talet. Han har figurerat i samband med otaliga mentalsjukhus, barnhem och institutioner av olika slag. Dagens Anton Teptov är en fetlagd, halvskallig man i 50-årsåldern, klädd i illasittande ryska kostymer. För den som ser genom illusionerna är han groteskt fet, som en liktor, och täckt med bölder och öppna sår. Teptov bor tillsammans med två kvinnor, Lena och Ivrina, som han har tio svårt störda, halvmänskliga barn tillsammans med. Inkarnatens halvmänskliga avkomma finns spridd över hela Minsk. Han ägnar största delen av sin tid åt barnen på ungdomsfängelse 315.

PERSONLIGHET: Teptov ser alla människor som sina barn, som måste bestraffas och tryckas ned för att lära sig sin plats. Barn



och vuxna som känner behov av en stark fadersgestalt känner sig både lockade och äcklade av Teptov.

ROLLSPELSTIPS: Tala med auktoritär, faderlig röst och se ned på rollpersonerna. Bli oresonligt arg utan anledning.

RÖR 40	EGO 50
STY 60	KAR 50
TÅL 50	UPP 30
UTS 10	UTB 40

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: +5 (sedd genom illusionerna)

LÄNGD: 180 cm

VIKT: 120 kg

SINNEN: Ser genom illusionerna. Ser obehindrat i mörker. Uppfattar människors mentala nivå.

KOMMUNIKATION: Tal eller telepati

FÖRFLYTTNING: 20 m/SR

HANDLINGAR: 6

INITIATIVBONUS: +28

SKADEBONUS: +11

SKADEKAPACITET:

11 skråmor = 1 lätt sår

10 lätta sår = 1 allvarligt sår

8 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 3 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 280

NATURLIG RUSTNING: —

FÖRMÅGOR: Befallande röst, Kontrollerar alla med negativ balans mellan -50 och -100. Egoslag för att undgå kontrollen, Ser magi och auror, Talar samtliga mänskliga språk, Telepati, Telekinesi 100 kg 10 m/sek

FÄRDIGHETER: Skjutvapen: samtliga 40, Smyga 40, Närstrids- och kastvapen: samtliga 50, Slåss utan vapen 50, Språk — samtliga mänskliga, Tortyr 50, Diplomati 50, Förföra 30, Förhörsteknik 50, Kontaktnät: ryska nomenklaturen 30, Kontaktnät: ryska maffian 30,

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

HEMORT: Minsk

Chagidiels barn Avkomman efter Chagidiels inkarnat är till hälften mänsklig. För vanliga människor ser de ut som gravt fysiskt och psykiskt handikappade barn med förvridna kroppar.

Den som ser genom illusionerna ser dem som purgationer, genomstugna av metalldelar och sargade av öppna sår. Vi beskriver de äldre barnen, som Teptov sänder ut för att plåga andra barn och skada dödsängeln's fiender.

PERSONLIGHET: Barnen är helt vilse i tillvaron och kan inte knyta an till andra människor.

Deras enda trygghet är dödsängeln's inkarnat, som bekräftar deras existens genom att plåga dem. De gör vad som helst för att vara Teptov till lags.

ROLLSPELSTIPS: Förvrid kroppen. Tala enstavigt och stammande. Förvrids som av smärtsamma kramper.

RÖR 2T10 (11)	EGO 1T10 (6)
STY 10+2T10 (21)	KAR 1T10 (6)
TÅL 10+2T10 (21)	UPP 2T10 (11)
UTS 1T10 (6)	UTB 1T5 (3)

LÄNGD: 170 cm

VIKT: 80 kg

SINNEN: Förhöjt medvetande

FÖRFLYTTNING: 6 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: —

SKADEBONUS: +3



**HERE IS A MAGICAL OPERATION OF MAXIMUM IMPORTANCE:
THE INITIATION OF A NEW AEON. WHEN IT BECOMES
NECESSARY TO UTTER A WORD, THE WHOLE PLANET
MUST BE BATHED IN BLOOD. "ALEISTER CROWLEY"**

SKADEKAPACITET:

6 skråmor = 1 lätt sår

5 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 135

MENTAL BALANS: -50 -10T10 (-105)

FYSISKA FÖRÄNDRINGAR: Stigmata, Purgatorier, Könlös

NACKDELAR: Dödsdrift, Fobier, Förträngningar, Lögnare, Mar-
drömmar, Schizofreni, Sexualneuroser, Tvångstankar

FÄRDIGHETER: Pistol och revolver 10, Smyga 15, Undvika 10,
Dolkar 15, Krossvapen 15, Slåss utan vapen 15, Gömma sig
15, Leta 15, Tortyr 15, Strid i mörker 15

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

UTRUSTNING: Dolkar, järnrör och andra enkla vapen

HEMORT: Minsk

ANTAL: 1T10 (6)

Maniphestos Maniphestos är en parasit skapad i Chagidiels inferno. Den finns överallt där Chagidiel har stort inflytande. I närheten av Minsk är den mycket vanlig. Maniphestos är oformliga varelser, någon decimeter i diameter, grågröna och med långa tentakler.

De smälter in genom huden på människor och lägger sig i bukhålan. Därifrån sprider de sig genom hela vävnaden och tar delvis kontrollen över värdkroppen. Resultatet är detsamma som om personen var besatt av en okroppslig varelse. Maniphestos förmår sina offer att begå alla typer av sexuella övergrepp. Parasiten perverterar gradvis sin värdkropp, lockar fram nackdelar och förstärker dem. Går det inte att pervertera värdkroppen tar parasiten helt kontrollen och utför vidriga dåd utan att den besatte kan göra något. Det tar parasiten 1T10 stridsrundor att ta sig in i en värdkropp. Den smälter in genom vävnaden utan att skada kroppen.

PERSONLIGHET: Maniphestos är en del av Chagidiels medvetande, bunden i parasitens form.

FÖRFLYTTNING: 5 m/SR

SKADEKAPACITET: Kan sönderdelas, men inte dödas. Ett allvarligt eller dödligt sår sönderdelar parasiten och gör den hjälplös under 1T10 stridsrundor.

3 skråmor = 1 lätt sår

2 lätta sår = 1 allvarligt sår

2 allvarliga sår = 1 dödligt sår

SATHARIEL ÄR EN AV DE MINDRE KRAFTFULLA DÖDSÄNGLARNA, ÄVEN OM HON ÄR BETYDLIGT FARLIGARE ÄN CHAGIDIEL. HON LYDER ASTAROTHS ORDER, MEN AGERAR I EGET INTRESSE VID SIDAN OM. ASTAROTH UPPSKATTAR HENNES TJÄNSTER OCH HAR SKICKAT HENNE FLERA LEGIONER.

Sathariel är skräcken för ursprungligt kaos, den förtärande modern som slukar sina barn och sprider död och förintelse. Hon agerar genom religiösa och politiska extremister i hela världen. Hon förgör civilisationer och försöker kasta ned oss i ett manifesterat helvete som vi själva skapar ur mörkret inom oss. Hon har många tjänare bland razider och bland monstruösa infernovarelser som styrs av hat och hunger. Mer förfinade tjänare som nefariter fruktar och undviker kontakt med den svarta modern.

Människor som följer henne är ofta inte medvetna om vem de tjänar. Hon göder destruktiva impulser och uppmuntrar identitetsupplösning och kaos. Hennes mänskliga tjänare utför meningslösa våldsdåd och sprider politiskt kaos. Sathariels citadell är en förfallen labyrint fylld av uråldriga varelser som inte finns någon annanstans bortom illusionerna. Hennes ci-

Sathariels sändebud Sathariel har valt att inkarnera i icke-mänsklig form i vår verklighet. Hon manifesterar sig som Kali Durga, den svarta modern, i Tamil-Nadu i södra Indien. Ett väldigt tempelområde har uppförts i bergen, där hon sedan gammalt har många anhängare. Där dyrkas hon som en levande gudomlighet. Templet har funnits i många hundra år, men byggdes ut under 30-talet. Sedan dess har kulten stadigt växt.

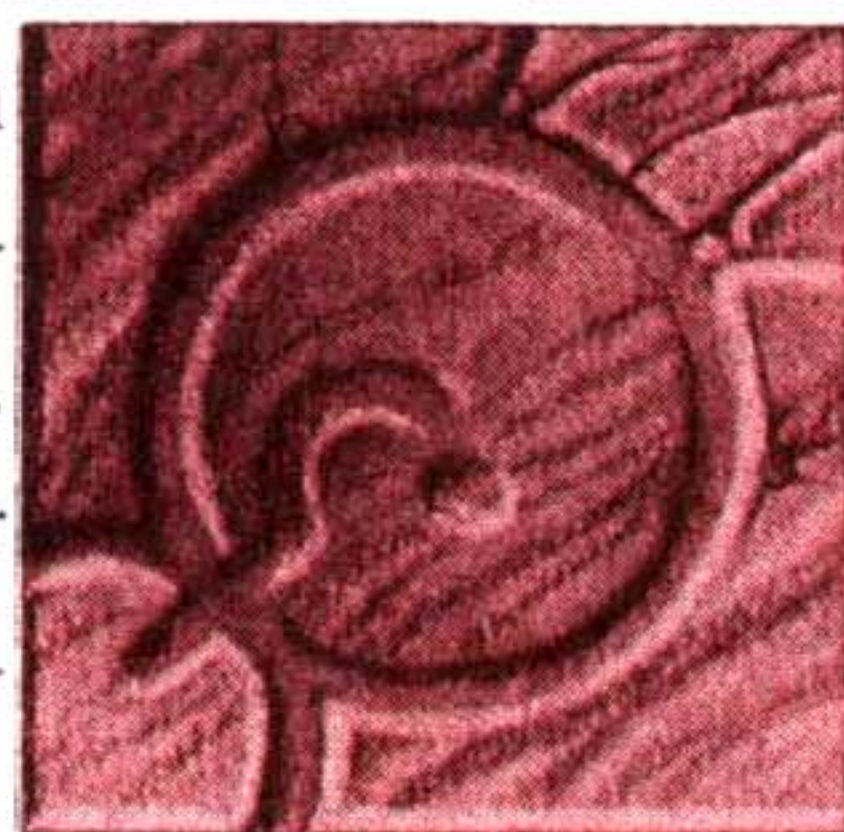
Det innersta templet är en gammal portal till Sathariels citadell. Runt det finns nyare byggnader i betong och lera, uppförda i gammal sydindisk stil. Under det innersta templet finns en brunn fylld av blodet och resterna av offer till dödsängeln. Där manifesterar sig dödsängeln, som en kropp formad av sina offer och deras blod. Vanligen är hon bara massan av blod och ruttande kött i brunnen. När hon reser sig tar hon skepnaden av en uppsvälld, gravid kvinnogestalt. Kali Durga vill sprida kaos omkring sig. Inkarnaten är knappt vid medvetande. Den vilar i brunnen och drömmer om blod och undergång. Hennes drömmar sprids över stora områden omkring tempelområdet. Alla som befinner sig inom en mil från området delar hennes drömmar om

ATHARIEL—

Den förtärande modern

tadell har samma effekt på människor som Gaia. Medvetande och kultur försvinner. Varelser från vitt skilda arter kan para sig och få avkomma. Genom rum och korridorer av sten, betong och stål strövar djuriska varelser på jakt efter mat och sex.

I Tamil-Nadu i södra Indien har hon inkarnerat som Kali Durga och dyrkas som en gudinna. Där har hon skapat en organisation av religiösa fanatiker. Andra sändebud agerar i Europa och Latinamerika. Hon bidar sin tid tills de andra dödsänglarna har krossat varandra och Astaroth. Då tänker hon vandra ut över världen för att sprida kaos.



natten. Runt tempelområdet sprider sig kaos i en cirkel, som inom 20 år kommer att sluka hela Indien. 100 000 människor följer henne blint. De sprider kaos och inre stridigheter omkring sig.

Kali Durgas tempel Templet ligger på en högplatå i norra Tamil Nadu, omgivet av oländiga berg och skogar.

Ursprungligen bestod det bara av det som nu är innersta templet, många hundra år gamla delar där brunnen med Blodets röst finns. Kali Durgas närmaste tempeltjänare är en slags nefariter, kvinnor som har levt i många hundra år i templet och delvis är fångade i dödsängeln Inferno. Om de lämnar det in-



nersta templet förintas deras kroppar. Runt det inre templet finns ett 50-tal nyare tempelbyggnader, uppförda under de senaste hundra åren. Inga levande växter finns kvar inom området. Döda träd reser sig mot himlen. Vattnet är förgiftat. Insekterna är förvridna och sjukliga. Inom området lever några tusen av dödsängels närmaste tjänare. Det centrala tempelområdet vaktas av blodsänglar och av mänskliga tjänare.

Blodets röst Sathariels inkarnat är ingen medveten varelse, utan en manifestation av dödsängels kraft. I vanliga fall är blodets röst den kokande massa av blod och ben som fyller brunnen under Kali Durgas tempel. Vid enstaka tillfällen reser sig manifestationen ur brunnen, som en trettio meter hög, uppsvälld kvinnogestalt formad ur blod och kroppsdelar. Den har setts vandra planlöst genom den förvridna djungeln runt templet och sluka allt som kommer i dess väg.

PERSONLIGHET: Blodets röst har inget medvetande. Det är hunger och instinkt att sprida kaos.

RÖR	25	EGO	40 (men utan medvetande)
STY	70	UPP	10
TÅL	SPEC		

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: +10

LÄNGD: 30 m

VIKT: 30 ton

SINNEN: Känner ordning och söker bryta ned det till kaos. I övrigt inga igenkännbara sinnen.

KOMMUNIKATION: ingen

FÖRFLYTTNING: 30 m/SR

HANDLINGAR: 4

INITIATIVBONUS: +13

SKADEBONUS: +11

SKADEKAPACITET: Kan inte dödas, bara splittras. Återformas inom 20 Tio stridsrundor.

UTHÅLLIGHET: obegränsad

FÖRMÅGOR: Sänker mental balans ett steg per dag för människor med negativ mental balans som befinner sig inom en kilometer.

ANFALLSSÄTT: Sluka varelse 18 (skr 1-5, ls 6-12, as 13-19, ds 20+). Offret smälts ned av skadan, som förvärras ett steg/SR. Egoslag med högre effekt än inkarnaten för att komma loss. Ett dödligt sår innebär att varelsen slukas och blir ett med inkarnaten.

HEMORT: Kalitemplet, Tamil Nadu

Blodsänglar Blodsänglarna är Sathariels barn, avlade av fäder som har slukats av hennes inkarnat och framfödda ur Blodets röst, den bubblande massan under Kalitemplet. De är humanoider, helt täckta av blod och svart vätska som utsöndras av deras kroppar. De lever på tempelområdet, i skogarna runt templet och i mindre tempel i byarna omkring.



PERSONLIGHET: Blodsänglarna har mer medvetande än Blo-
dets röst, men styrs helt av Kalis inkarnat.

RÖR	10+1T10 (16)	EGO	2T10 (11)
STY	20+2T10 (26)	KAR	1T5 (3)
TÅL	20+2T10 (26)	UPP	10+1T10 (16)
UTS	1T5 (3)	UTB	—

LÄNGD: 160 cm

VIKT: 60 kg

SINNEN: Rör sig obehindrat i mörker

KOMMUNIKATION: Kan förstå enstaka ord

FÖRFLYTTNING: 8 m/SR

HANDLINGAR: 3

INITIATIVBONUS: +4

SKADEBONUS: +5

SKADEKAPACITET:

7 skråmor = 1 lätt sår

6 lätta sår = 1 allvarligt sår

4 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 160

ANFALLSSÄTT: Bett 15 (skr 1-7, ls 8-14, as 15-24, ds 25+), Klor
18 (skr 1-8, ls 9-16, as 17-26, ds 27+)

HEMORT: Tamil Nadu

ANTAL: 5+1T10 (11)

Tempeltjänare Tempeltjänarna är kvinnor som har tjä-
nat Sathariel i hennes tempel under många hundra år. De
har svåra fysiska förändringar med öppna sår över hela krop-
pen, metalldelar inkörda i köttet, klor och skarpa tänder, glö-
dande ögon och egendomliga ärrtatueringar över kroppen.
De är klädda i blodfläckade saris.

PERSONLIGHET: Tempeltjänarna är på väg att bli en del av döds-
ängelns medvetande. De strävar efter kaos och undergång.
De har ingen individuell personlighet.

ROLLSPELSTIPS: Töm blicken. Rör dig ryckigt, onaturligt.

RÖR	10+2T10 (21)	EGO	2T10 (11)
STY	10+2T10 (21)	KAR	1T10 (6)
TÅL	10+2T10 (21)	UPP	2T10 (11)
UTS	1T10 (6)	UTB	1T5 (3)

LÄNGD: 160 cm

VIKT: 60 kg

SINNEN: Ser infrarött

KOMMUNIKATION: Talar enstaka ord

FÖRFLYTTNING: 11 m/SR

HANDLINGAR: 4

INITIATIVBONUS: +9

SKADEBONUS: +5

SKADEKAPACITET:

6 skråmor = 1 lätt sår

5 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 135

MENTAL BALANS: -150

FÖRMÅGOR: Förmågor från låg mental balans

NACKDELAR: Dödsdrift, Fanatism, Förbannelse, Mardröm-
mar, Schizofreni

FÄRDIGHETER: Smyga 20, Dolkar 20, Strypsnara 20, Tempeldans 20

ANFALLSSÄTT: Klor 20 (skr 1-7, ls 8-14, as 15-24, ds 25+) eller
enligt vapen.

UTRUSTNING: Klädda i blodiga saris, beväpnade med tанда-
de dolkar och strypsnador.

HEMORT: Kali Durgas tempel

LIVSLÄNGD: 4-500 år

ANTAL: 12

KARTA ÖVER TEMPELOM- RÅDET

1. DEN INRE HELGEDOMEN. De innersta delarna av Kali Durgas tempel, där brunnen med hennes inkarnat finns, skapades för många tusen år sedan. Över brunnen är en tempelbyggnad i råhuggen sten uppförd. Vittrade statyer pryder fasaden. Alla som kliver in i det inre tempelrummet berusas av stanken från inkarnaten och måste slå ett egoslag för att inte gripas av lust att slunga sig ned i brunnen och förenas med gudomen.

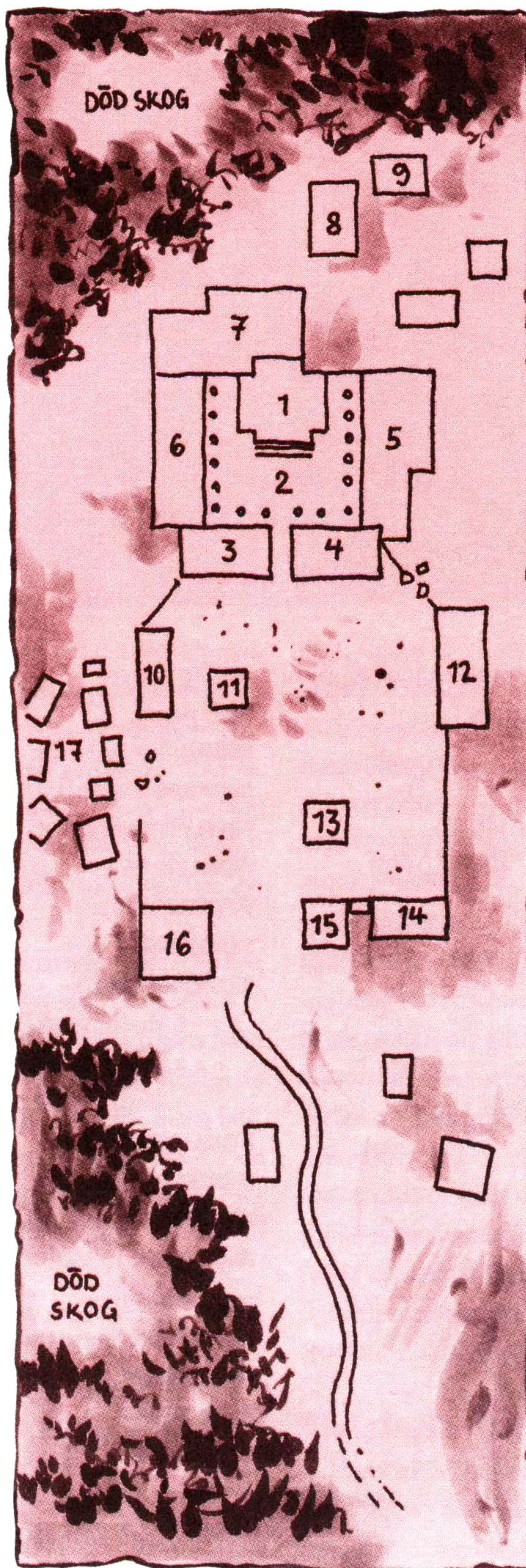
2. TEMPELGÅRDEN. En dammig, solbelyst gård omgiven av en förfallen pelargång. På gården sitter de närmaste anhängarna dygnet runt och sjunger entoniga hymner. Tillbedjare som inte vill gå in i templet lämnar sina offer på trappan. Där ligger blommor, säd och döda djur, allt dränkt i utspilt blod.

3. ÄNGLARNAS HUS. I huset lever mänskliga tillbedjare och blodsänglar. Huset är i en våning av torkad lera. Det finns inga möbler, inte ens bastmattor på golvet. Änglarna sitter stilla med korslagda ben på golvet och tycks meditera.

4. CEREMONIHUS. Ett mindre tempel där tillbedjare som inte kan eller vill gå in i huvudtemplet bränner rökelse och ber till gudinnan. En idealiserad bild av Sathariel står mot den bortre väggen. På väggarna finns fresker som visar dödsängelns kamp mot sina fiender.

5-6. TILLBEDJARNAS HUS. Låga tegelbyggnader där de närmaste tillbedjarna bor.

7. TJÄNARINNORNAS HUS. Unga kvinnor som hoppas upptas bland dödsängelns tempeltjänare bor här. De har mycket låg mental balans och fysiska förändringar. De lever av tillbedjare som de fångar in nattetid och sliter i stycken.



8. LAGERHUS. Av torkad lera. Innehåller livsmedel på väg att slukas av insekter och en del föremål till templet.

9. AKESHAS TEMPEL. Tempel till Sathariel som den svarta ängeln som slukar allt ljus. Templet är helt mörkt. Inget ljus kan tändas inne i byggnaden. En blind tempeltjänare lever i templet. En staty av en svart ängel står mot bortre väggen.

10. LADUGÅRD. Tolv heliga svarta kor vandrar ut och in i byggnaden och rör sig över den yttre gården. De är utmärklade och lever av blommor och säd som offras på tempeltrapporna.

11. FÖRSTFÖDERSKANS TEMPEL. En liten, grå tempelbyggnad helgad till Lakama, Sathariel som de dödföddas beskyddare. Hon vakar över dödfödda foster och kvinnor som får missfall. Gravida kvinnor som går in i templet får missfall.

12. KOKHUS. En murad ugn upptar halva byggnaden. Tillbedjarna lagar sin mat här.

13. NATARAJAS TEMPEL. Ett tempel helgat åt Shiva Nataraja, en av de glömda gudarna. Det har funnits på området lika länge som Satharieltemplet. Nataraja sägs uppenbara sig på området innan Blodets röst tar form och stiger upp ur brunnen.

14. MUNKARNAS HUS. Den enkla tegelbyggnaden rymmer medlemmar ur en liten munkorden som tilber Sathariel.

15. ÖDE TEMPEL. Det förfallna templet har tidigare varit helgat till en aspekt av Sathariel.

16. RENINGSHUS. Tillbedjare som kommer till tempelområdet för första gången rensar sig i damm och aska innan de går in på den yttre gården. Mitt i huset finns en djup brunn, områdets enda färskvattenkälla.

17. BOSTADSHUS. Enkla hus i soltorkat tegel där Sathariels anhängare bor.

GAMICHICOTH HÖR INTE TILL DE BETYDELSEFULLA DÖDSÄNG-
LARNÄ. HAN ÄR CHESÉDS FÖRVRIDNA AVBILD. GAMICHICOTH
LYDER ASTAROTH AV SKRÄCK FÖR REPRESSALIER. BLIR DET ÖP-
PET UPPROR MOT MÖRKRETS FURSTE ANSLUTER HAN SIG TILL
DEN SIDA SOM VINNER. TILL DESS VÄLJER HAN INTE SIDA.

Gamichicoth personifierar hungern som paralyserar och krossar oss, hungern som fördriver de sista resterna av mänsklighet. Han agerar genom hjälporganisationer, Internationella valutafonden, FN och biståndsorgan. Han exporterar förgiftad mat och oanvändbara verktyg. Allt går genom hans tjänare, samvetslösa människor som vet vem de arbetar åt. Dödsängeln har litet inflytande. Han har få infernovarelser i sin tjänst, men många människor. Gamichicoth kanaliserar hat och habegär och ser till att det leder till svält. Gamichicoths citadell hör till de mindre i Inferno, rum efter rum av steril sten där hettan eller kölden är på gränsen till det outhärdliga och det aldrig finns tillräckligt med vatten. Inga plågoandar behövs, de döda torterar varandra i kampen om det lilla som finns. Människor som kommer in i citadellet och inte kan motstå dödsängeln påverkan grips av obetvinglig

som drabbats. Hayworth samarbetar med regeringar och organisationer över hela världen. Tjänstemännen vill gärna ha en del av vinsten. HEA får stora bidrag från godtrogna människor och organisationer. HEA arbetar aktivt för att hålla kvar dik-taturer vid makten och förhindra att mildare återbetalningsre-gler godtas av västvärlden. Organisationen säljer i hemlighet va-pen till konflikthärdar och ser till att biståndspengar går till va-pen istället för till stöd till landets folk. Hayworth arbetar för att sprida svälten i tredje världen och öka antalet fattiga i väst-världen.

HEA har sitt högkvarter i New York, i en svart skyskra-pa på centrala Manhattan. De översta våningarna rymmer Hayworths personliga våning. Runt om i världen finns 150 lokalkontor som sprider nöd i den närmaste omgivningen.

Drygt 30 000 människor arbetar för HEA. Högst 100 av dem vet vad organisationen egentligen sysslar med. Under sena-re tid har de låtit likvidera ett antal journalister som hotade att avslöja verksamheten.

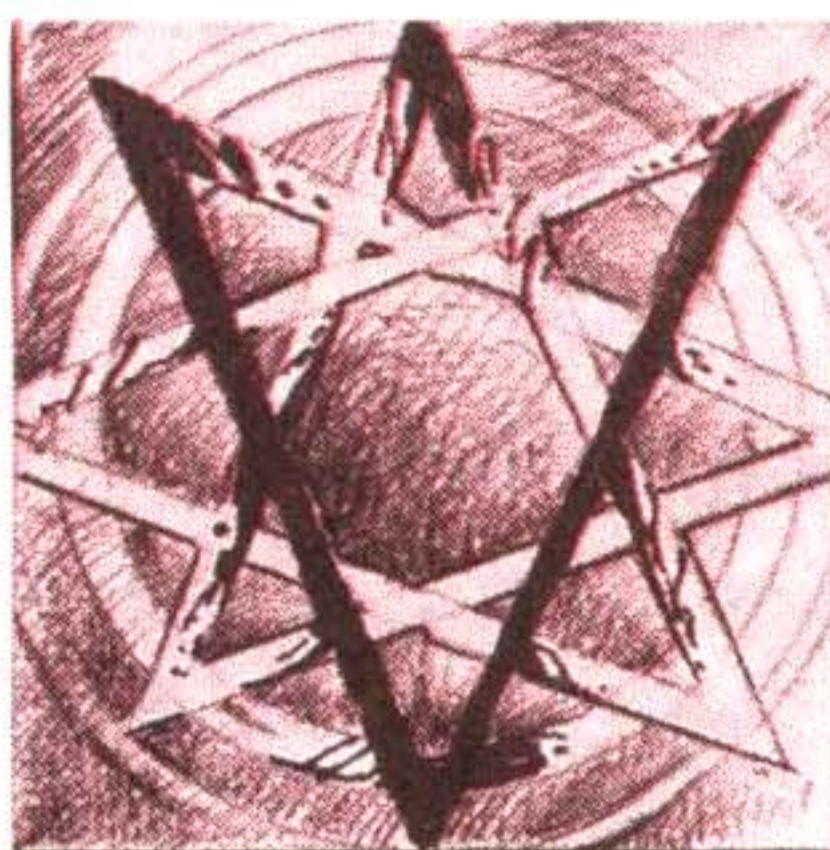
GAMICHICOTH—

Den falske hjälparen

hunger, törst och köld eller het-ta. De blir beredda att utföra vil-ka brott som helst för att komma över en kopp vatten, en brödbit eller en filt.

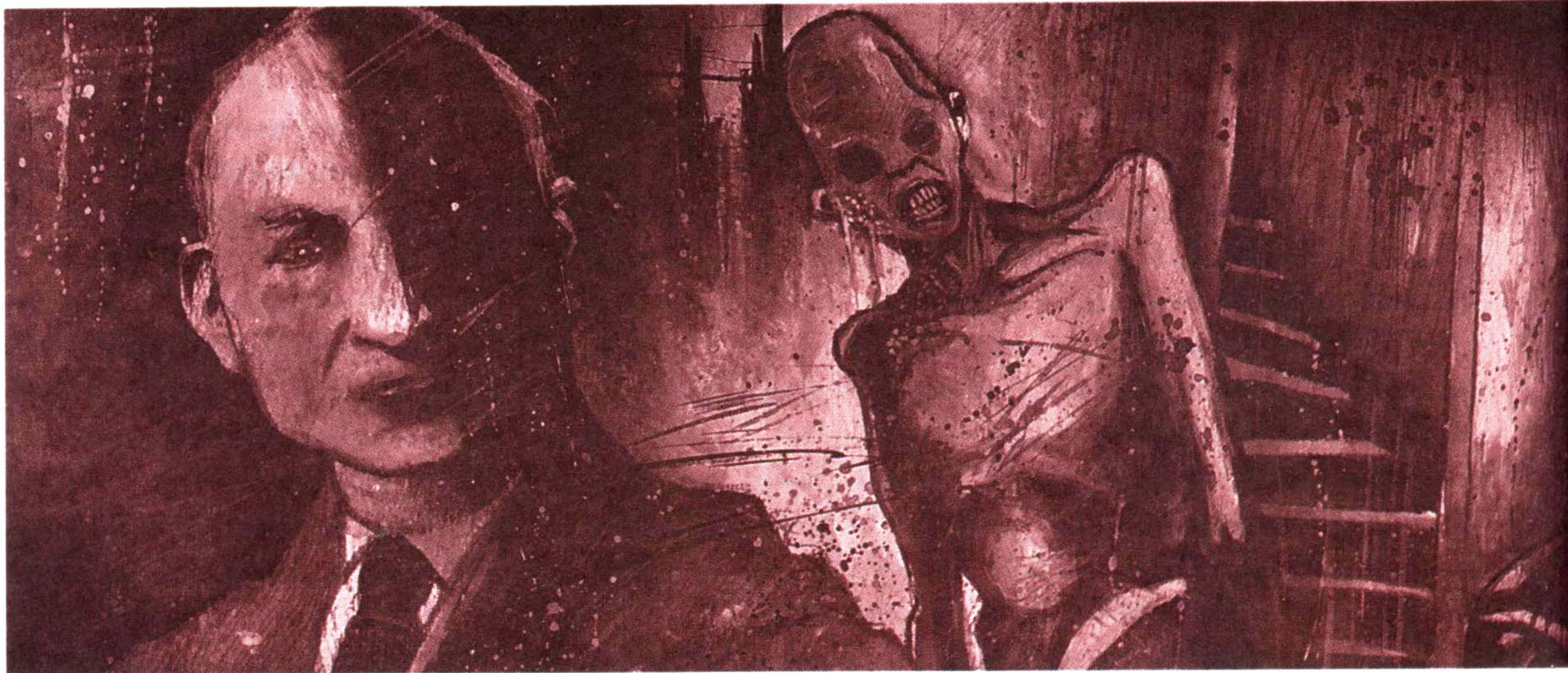
Gamichicoths sändebud

Döds-ängeln inkarnat och sändebud Jonathan Hayworth leder en hjälporganisation kallad Hayworth Emergency Aid (HEA). HEA arbetar globalt och skickar ruttet utsäde, förgiftat vatten och pestsmittade filter till svältande. HEA har orsakat otaliga männis-kors död och förvärrat läget i alla katastrofområden



Jonathan Hayworth Hayworth dök första gången upp på 60-talet. Han grundade HEA och inledde en underminering av all katastrofhjälp. I USA har han ett hjälpprogram för bo-stadslösa som innebär att han sprider sjukdomar och lockar hemlösa att komma till "nödbostäder" i tomma hus, som han sedan bommar igen så att de inlåsta långsamt svälter ihjäl.

Hayworth är lång och mager med gles, grå-nande hår. Han ser ut att vara i 60-årsåldern och ger ett mycket energiskt intryck. Han har en för-måga att få människor i sin omgivning att känna sig hjälplösa och beroende. Den som ser genom illusionerna uppfattar en del av hans sanna natur



– en störlväxt, skelettartad varelse svept i smutsiga slöjor och med hungriga käftar och ögon.

PERSONLIGHET: Hayworth finner glädje i att uppväcka hopp, för att sedan släcka det igen. Han leker med sina offer och låter dem ana att räddningen finns inom räckhåll, innan han definitivt släcker allt hopp.

ROLLSPELSTIPS: Tala lite byråkratiskt och mycket energiskt.

RÖR	40	EGO	50
STY	40	KAR	40
TÅL	50	UPP	30
UTS	15	UTB	30

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: +5 (sedd genom illusionerna)

LÄNGD: 190 cm

VIKT: 80 kg

SINNEN: Ser genom illusionerna. Ser obehindrat i mörker.

KOMMUNIKATION: Tal eller telepati

FÖRFLYTTNING: 20 m/SR

HANDLINGAR: 6

INITIATIVBONUS: +28

SKADEBONUS: +9

SKADEKAPACITET:

11 skråmor = 1 lätt sår

10 lätta sår = 1 allvarligt sår

8 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 3 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 280

NATURLIG RUSTNING: —

FÖRMÅGOR: Befallande röst, Kontrollerar alla med negativ balans mellan –50 och –100. Egoslag för att undgå kontrollen, Ser magi och auror, Talar samtliga mänskliga språk, Telepati, Telekinesi 100 kg 10 m/sek

FÄRDIGHETER: Skjutvapen: samtliga 40, Smyga 40, Närstrids- och kastvapen: samtliga 40, Slåss utan vapen 40, Språk — samtliga mänskliga, Diplomati 50, Etikett 50, Kontaktnät: hjälporganisationer 50, Kontaktnät: diplomater 30

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

HEMORT: New York

Hungerandar Hungerandarna är Hayworths närmaste medhjälpare, varelser hämtade från dödsängeln's citadell. De är en slags purgationer, människor som har dött av svält och förts till Inferno. De ser ut som skelettartade lik täckta av sår. Hayworth använder dem som soldater för att underblåsa strider i svält-drabbade områden. Han har också en grupp runt sig i New York

PERSONLIGHET: Uppfyllda av hunger. De tänker bara på mat, vatten, värme och vila. De kan aldrig få tillräckligt.

ROLLSPELSTIPS: Stirra febrigt och sök rastlöst efter mat och vatten.



ANFALLSSÄTT: Bett 15 (skr 1-8, ls 9-16, as 17-24, ds 25+) eller enligt vapen.

HEMORT: Inferno/Afrika

ANTAL: 1T10 (6)

Haurier Haurierna drar fram genom katastrofområden och slukar allt ätbart. De äter allt dött, organiskt material de ser. Människor som kommer i närheten smittas och slukar allt – tyg, läder, ben, allt organiskt. I extrema fall kan människor som påverkats hugga av sina egna kroppsdelar och äta. Haurierna ser ut som utmärglade människor med skarpa tänder och starka käftar som upptar största delen av huvudet. Händerna slutar i skarpa klor.

PERSONLIGHET: Hunger är det enda hauriern känner till.
ROLLSPELSTIPS: Stirra hungrigt. Grip tag i allt du se och ät det.

RÖR	3T10 (16)	EGO	2T10 (11)
STY	3T10 (16)	KAR	1T10 (6)
TÅL	SPEC	UPP	2T10 (11)
UTS	1T5 (3)	UTB	1T10 (6)

SINNEN: Mänskliga
FÖRFLYTTNING: 8 m/SR
HANDLINGAR: 3
INITIATIVBONUS: +4
SKADEBONUS: +3
SKADEKAPACITET: Varje kroppsdel har eget liv. Kan sönderdelas, men aldrig dödas. Ett allvarligt eller dödligt sår innebär att en kroppsdel har avskilts. Om de skiljs åt söker sig kroppsdelarna tillbaka till varandra och återförenas. Det tar 1T10 SR i strid, förutsatt att ingen hindrar dem. Varje större kroppsdel (arm, ben, kropp) har hälften av hungerandens styrka och kan förflytta sig 1 m/SR. Om de bränns till aska återformas de inom 24 timmar, förutsatt att askan är samlad. Sprids askan kan det ta år för fragmenten att finna varandra.
UTHÅLLIGHET: obegränsad
MENTAL BALANS: -100 -10T10 (-155)
FÖRMÅGOR: Okänslig för elektricitet och radioaktivitet, Förmågor från låg mental balans
FÄRDIGHETER: Automatvapen 15, Gevär och armborst 15, Pistol och revolver 15, Dolkar 15, Krossvapen 15, Överlevnads-konst 20, Köra bil 10

RÖR	10+1T10 (16)	UTS	1T5
STY	10+1T10 (16)	EGO	1T10 (6)
TÅL	20+1T10 (26)	UPP	10+1T10 (16)

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: -5
LÄNGD: 170 cm
VIKT: 50 kg
SINNEN: Skarpt luktsinne. Kan hitta organiskt material på en kilometers avstånd.
KOMMUNIKATION: ingen
FÖRFLYTTNING: 8 m/SR
HANDLINGAR: 3
INITIATIVBONUS: +4
SKADEBONUS: +3
SKADEKAPACITET:
7 skråmor = 1 lätt sår
6 lätta sår = 1 allvarligt sår
4 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 160
FÖRMÅGOR: Sprider hunger — alla människor inom en kilometer från hauriern grips av en obetvinglig hunger och äter allt som kommer i deras väg.
FÄRDIGHETER: Finna föda 50
ANFALLSSÄTT: Bett 15 (skr 1-6, ls 7-14, as 15-22, ds 23+), Klor 18 (skr 1-7, ls 8-15, as 16-26, ds 27+)
ANTAL: 2T10 (11)

GOLAB ÄR EN AV DE MÄKTIGASTE DÖDSÄNGLARNA. BARA THAUMIEL OCH HAREB-SERAP KAN MÄTA SIG MED HONOM. HAN ÄR GEBURAH'S MOTSAITS, TORTERAREN SOM PLÅGAR FÖR NÖJES SKULL UTAN ATT SÖKA UPPFOSTRA ELLER BE-
STRAFFA.

Golab var Astaroths chefstortrare i Inferno och har förblivit lojal. Han följer Astaroth på hans fälttåg och torterar fångar som överlämnas till honom. Golab personifierar den eviga smärtan som får oss att förråda allt vi tror på och börja älska våra plågoandar. Han agerar genom dödspatruller, torterare, poliser och ljusskygga myndigheter i diktaturer. Det råder ingen brist på människor som är villiga att tjäna Golab.

Golab har stort inflytande genom alla sina tjänare och genom närheten till Astaroth. Han är i konflikt med Thaumiel för misstanken om hans planerade förräderi, och med Hareb-Serap för att han konkurrerar om platsen närmast Mörkrets furste.

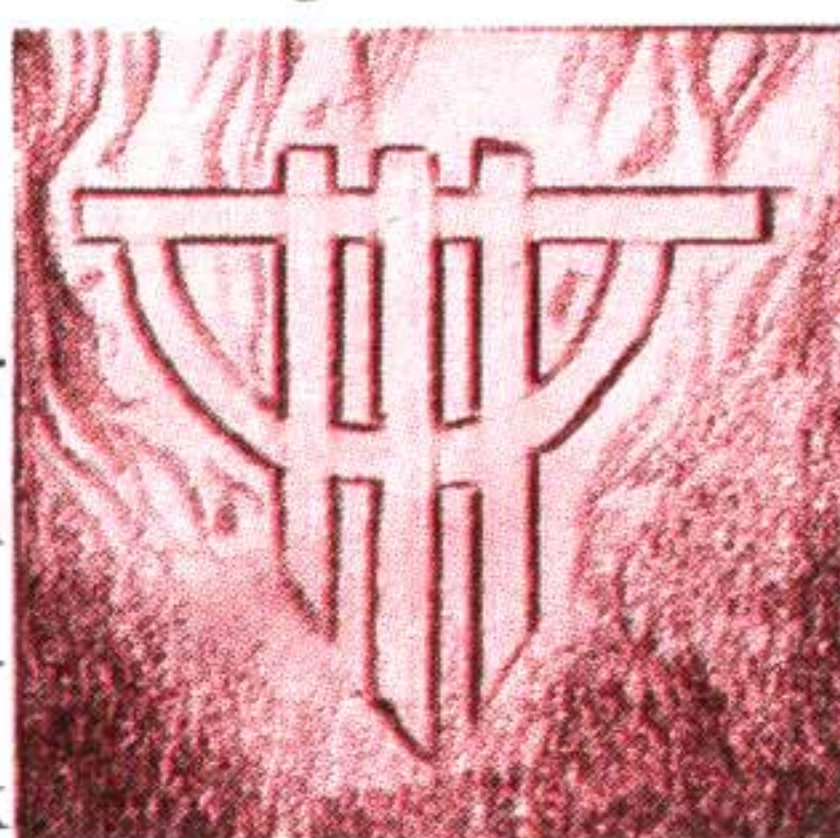


upp i Mexico City våren 1973, skaffade sig goda kontakter bland militärer och revolutionärer över hela Latinamerika och samlade en grupp läkare med smak för tortyr omkring

GOLAB— Torteraren

Golabs citadell är en väldig tortyrkammare. Åtskilliga miljoner människor plågas där av razider och nefariter. Alla människor som stiger in i citadellet och inte motstår dödsängeln's påverkan känner en obetvinglig lust att tillfoga och lida smärta.

Golabs sändebud Golab inkarnerar i vår värld som doktor Mortimer Blanco, ledare för en grupp torterande läkare i Latinamerika. Hans nationalitet och verkliga namn är okända. Blanco dök



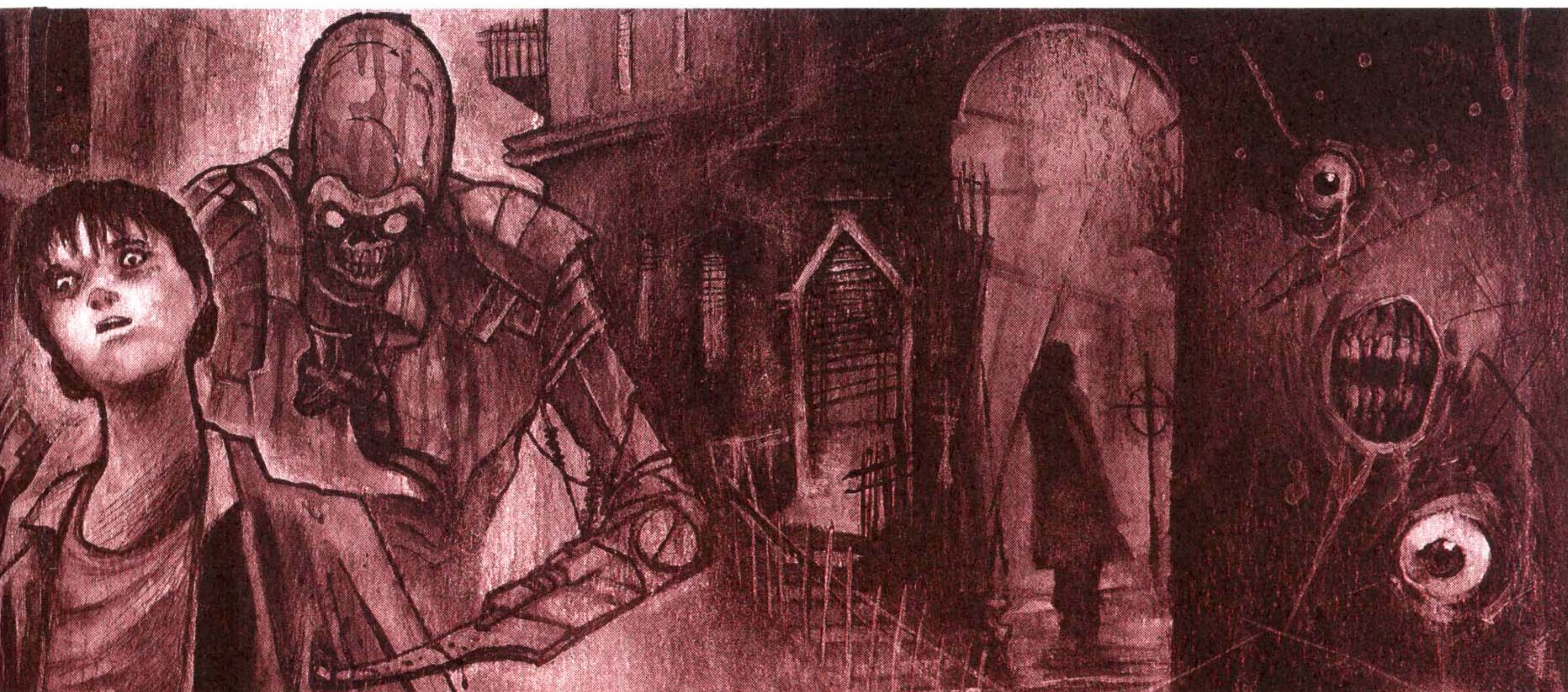
sig. 1979 etablerade sig gruppen som konsulter i tortyr. De bjuder ut sina tjänster till militär, polis och regimer i Latinamerika och övriga världen.

De utprovar nya tortyrmetoder och lär ut dem till torterare från hela världen. De tar inte politisk ställning i någon konflikt, utan lär upp både regeringsstyrkor och opposition i ett land, så länge de betalar. Metoderna utprövas på politiska fångar, kidnappade gatubarn och alltför nyfikna journalister.

Blanco har stort inflytande i Latinamerika. Regeringar, militär och gerillagrupper är skyldiga ho-



**EXISTENCE, AS WE KNOW IT, IS FULL OF SORROW...
EVERY MAN IS A CONDEMNED CRIMINAL, ONLY HE DOES
NOT KNOW THE DATE OF HIS EXECUTION. "ALEISTER CROWLEY"**



nom tjänster. Att reta honom är att be om en smärtsam död. Han ökar hela tiden Golabs makt genom att sprida kunskap om tortyr och smärta. Han vill dessutom förhindra att Latinamerika stabiliseras politiskt. Han och general Juan Martinez, Hareb-Seraps inkarnat, samarbetar nära.

Drygt 100 läkare ingår i doktor Blancos organisation. De skyddas av 2 500 elitsoldater från general Martinez styrkor och 10 000 legionärer från Astaroths legioner. De har sin bas i ett hemligt laboratorium i södra Venezuela. Ett tusental agenter runt om i Latinamerika kidnappar eller köper offer åt dem. Många kommer från de fattiga nybyggarna i djungeln.

Los Renunciones Los Renunciones var ursprungligen en missionsstation djupt inne i djungeln vid Orinoco. Den övertogs av doktor Blanco i början av 80-talet. Han byggde ut den till en modern tortyranläggning. Nedanför den ligger flera enklare byggnader och hyddor, som fortsätter ut i vattnet. Ett litet flygfält ligger bakom anläggningen.

Hårdnackade fiender till Astaroth förs till Los Renunciones för behandling. Ett underjordiskt komplex under huvudbyggnaden flyter samman med Golabs citadell i Inferno. Människor som förs ned där måste slå ett egoslag för att inte bli besatta av tanken på smärta och förnedring, egen och andras.

Blanco är en modern man. Anläggningen har ingenting

av medeltida tortyrkammare över sig. Allt är kliniskt, om än inte särskilt rent, i rostfritt stål, kakel och betong. I sidosbyggnaderna bor läkare som är på anläggningen för att utbildas, militärer och tjänstefolk.

I djungeln bakom huvudbyggnaden finns rader av rostiga järnburar där fångar förvaras i väntan på "behandling". Fiender till dödsänglarna och Astaroth förs direkt ned i tortyrkammarna. I järnburarna förvaras försökspersoner som inte har något värde för dödsängeln — kidnappade indianer och nybyggare, inköpta gatubarn och tillfångatagna gerillamän.

Mortimer Blanco Doktor Blanco hör till de mest skrämmande inkarnaterna. Han har ingen fast mänsklig form. När han agerar utåt mot människor tar han mänsklig gestalt — en kortväxt man med glest mörkt hår och tjocka glasögon. Som torterare antar han olika demoniska skepnader för att skrämma sina offer. Han kan förändra sin form obehindrat. Ofta plockar han bilder av nära och kära ur sina offers minnen och antar deras form. Värdena nedan gäller den Mortimer Blanco som agerar utåt.

PERSONLIGHET: Blanco är besatt av lidandet. Smärtan och skräcken är hans näring. Han kan inte leva utan den.

ROLLSPELSTIPS: Småskratta vansinnigt. Kom med hotfulla antydningar och försök att skrämma rollpersonerna.

RÖR	60	EGO	50
STY	60	KAR	30
TÅL	50	UPP	40
UTS	8	UTB	40

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: +5 (i icke-mänsklig form)

LÄNGD: 160 cm

VIKT: 60 kg

SINNEN: Ser genom illusionerna. Ser obehindrat i mörker. Känner andras skräck och smärta.

KOMMUNIKATION: Tal eller telepati

FÖRFLYTTNING: 30 m/SR

HANDLINGAR: 8

INITIATIVBONUS: +48

SKADEBONUS: +13

SKADEKAPACITET:

11 skråmor = 1 lätt sår

10 lätta sår = 1 allvarligt sår

8 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 3 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 280

NATURLIG RUSTNING: —

FÖRMÅGOR: Befallande röst, Byta skepnad, Kontrollerar alla med negativ balans mellan -50 och -100. Egoslag för att undgå kontrollen, Ser magi och aurore, Talar samtliga mänskliga språk, Telepati

FÄRDIGHETER: Skjutvapen: samtliga 50, Smyga 50, Närstrids- och kastvapen: samtliga 60, Slåss utan vapen 50, Språk — samtliga mänskliga, Tortyr 70, Diplomati 50, Kontaktnät: militär 30, Kontaktnät: diplomater 30, Kontaktnät: torterare 50, Medicin 30, Anatomi 50, Patologi 40, Toxikologi 40, Naturvetenskap 30, Kemi 30

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

HEMORT: Los Renunciones

Excrucies Excrucies är torterare hämtade från Golabs inferno. De har samma slags yttre metallskelett som raziderna, men är mer oregelbundna och icke-mänskliga till formen. De kan ha två eller fler ben, flera armar och huvuden. Deras inre organ och köttiga delar växer delvis utanpå det yttre skelettet. De är gröna och svarta med gulvita och rö-

da partier. Deras kött och inre organ tycks bitvis förruttnade och angripna av parasiter. De befinner sig helt i vår värld och ser inte mänskliga ut för våra blickar. Människor med mental balans nära noll kan bortrationalisera dem och över huvudtaget inte se dem.

PERSONLIGHET: Excrucies är Golabs hängivna tjänare. De är avlade för att tortera, och tortera är det enda de kan göra.

RÖR	20+2T10 (26)	EGO	2T10 (11)
STY	20+4T10 (31)	KAR	1T5 (3)
TÅL	20+4T10 (31)	UPP	20+2T10 (26)
UTS	1T5 (3)	UTB	1T10 (6)

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: ±0

LÄNGD: 300 cm

VIKT: 400 kg

SINNEN: Skarpa. Ser infrarött och ultraviolett.

FÖRFLYTTNING: 13 m/SR

HANDLINGAR: 4

INITIATIVBONUS: +14

SKADEBONUS: +7

SKADEKAPACITET:

8 skråmor = 1 lätt sår

7 lätta sår = 1 allvarligt sår

5 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 2 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 185

NATURLIG RUSTNING: 3

FÄRDIGHETER: Skjutvapen: samtliga 20, Undvika 20, Närstrids- och kastvapen: samtliga 20, Gifter och droger 20, Hypnos 20, Språk — två mänskliga, Tortyr 30, Förhörsteknik 30, Medicin 20

ANFALLSSÄTT: Bett 18 (skr 1-6, ls 7-13, as 14-22, ds 23+), Klor 18 (skr 1-7, ls 8-15, as 16-25, ds 26+), i övrigt enligt vapen

MAGI: Dödsmagi 30 (Alla besvärjelser till FV 15), Besvärjelsen Besätta till FV 15

HEMORT: Los Renunciones

Smärtans röst Smärtans röst är halvmeterlånga parasiter som livnär sig på varelser de förtär inifrån. De är framavlade för att skapa smärta. De angriper sina offer genom

att ta sig in genom munnen eller anus och lägga sig i magsäcken. Där börjar de genast förtära sitt offer från insidan. Genom att utsöndra ett särskilt sekret förhindrar de att offret förlorar medvetandet eller dör. Den drabbade lider av en outhärdlig smärta i dagar. Till slut finns det bara nervsystemet, hjärnan och ett tomt skinn kvar. Parasiten utsöndrar ett ämne som utlöser en fruktansvärd smärta genom hela nervsystemet. När kroppen är på väg att förintas delar sig parasiten i två och bryter sig ut på jakt efter nya byten.

Smärtans röst ser ut som korta binnikemaskar, ledade gulvita maskar som rör sig blixtnabbt. Det tar dem 10+1T10 dagar att förtära ett offer. Efter 1T5 dagar är de inre skadorna så svåra att offret inte kan räddas. Det är bara varelsens magi som håller kroppen vid liv.



DERAS KÖTT OCH INRE ORGAN TYCKS BITVIS
FÖRRUTTNADE OCH ANGRIPNA AV PARASITER.

LÄNGD: 1 m

SINNEN: Skarpt luktsinne

FÖRFLYTTNING: 13 m/SR

HANDLINGAR: 4

INITIATIVBONUS: +14

SKADEBONUS: —

SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

2 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 100

ANFALLSSÄTT: Angriper genom att ta sig in genom munnen eller anus, helst när offret sover.

Den kan utsöndra ett sekret som får offret att somna (2T10 —

somnar på halva Tål eller mer). Det tar den 1T10 SR att ta sig in i sitt offer. Om offret är vid medvetande kan det dra ut parasiten.

ANTAL: enstaka

RÖR 20+1T10 (26)

STY 1T10 (6)

TÅL 1T10 (6)

TOGARINI ÄR EN AV DE MINST BETYDELSEFULLA DÖDSÄNGLARNA. HAN ÄR TIPHARETHS MÖRKA SKUGGA. INNAN DEMIURGEN FÖRSVANN VAR HANS MAKT MYCKET STÖRRE. DÅ TJÄNADE HAN DIREKT UNDER ASTAROTH OCH KNÖT SAMMAN DÖDSÄNGLARNAS ORGANISATIONER.

Efter försvinnandet försökte Togarini göra uppror, men besegrades lätt av sin herre. Dödsängeln lyckades undkomma utplåning och flydde till vår verklighet, där han nu är permanent inkarnerad.

Blir han dödad här förintar han permanent, så han har allierat sig med mäktiga dödsmagiker i Sydeuropa och Mellanöstern.

Togarini personifierar döden. Inte den befriande döden, utan döden som evig plåga, döden fångslad i det ruttnande köttet. Han är kopplad till olika typer av levande döda. Han kanaliserar vår dödsångest och gör den till en permanent plåga. Hans makt består bara så länge vi fruktar döden.

Han agerar genom sitt nät av dödsmagiker och andra svarta magiker. Han försöker öka sin makt genom att fångsla allt



Togarinis inkarnat Luigi Cantorre är Togarinis mänskliga gestalt. Han verkade som dödsmagiker i Italien, innan han tvingades fly undan Vatikanens liktorer. Han fann

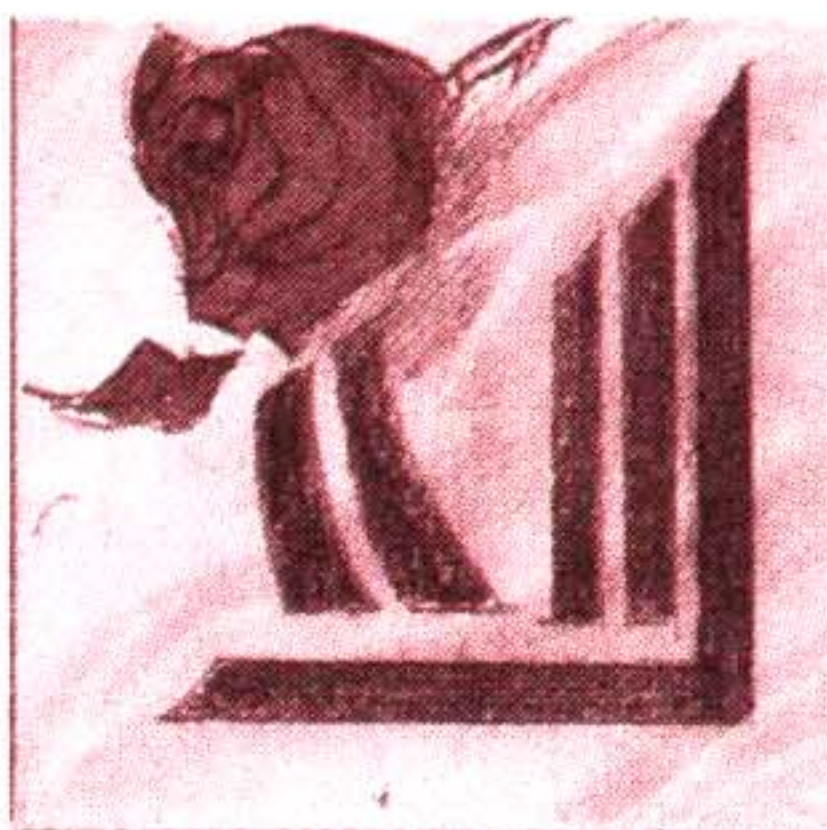
TOGARINI–

Dödsmagikernas beskyddare

fler i purgatorier kopplade till nefariter som tjänar honom, eller i ruttnande kroppar. Togarinis inflytande är litet. Hans razider och tjänare är få.

Han hoppas kunna återta sin plats bland de andra dödsänglarna så snart Astaroth har störtats. De andra ignorerar honom så länge.

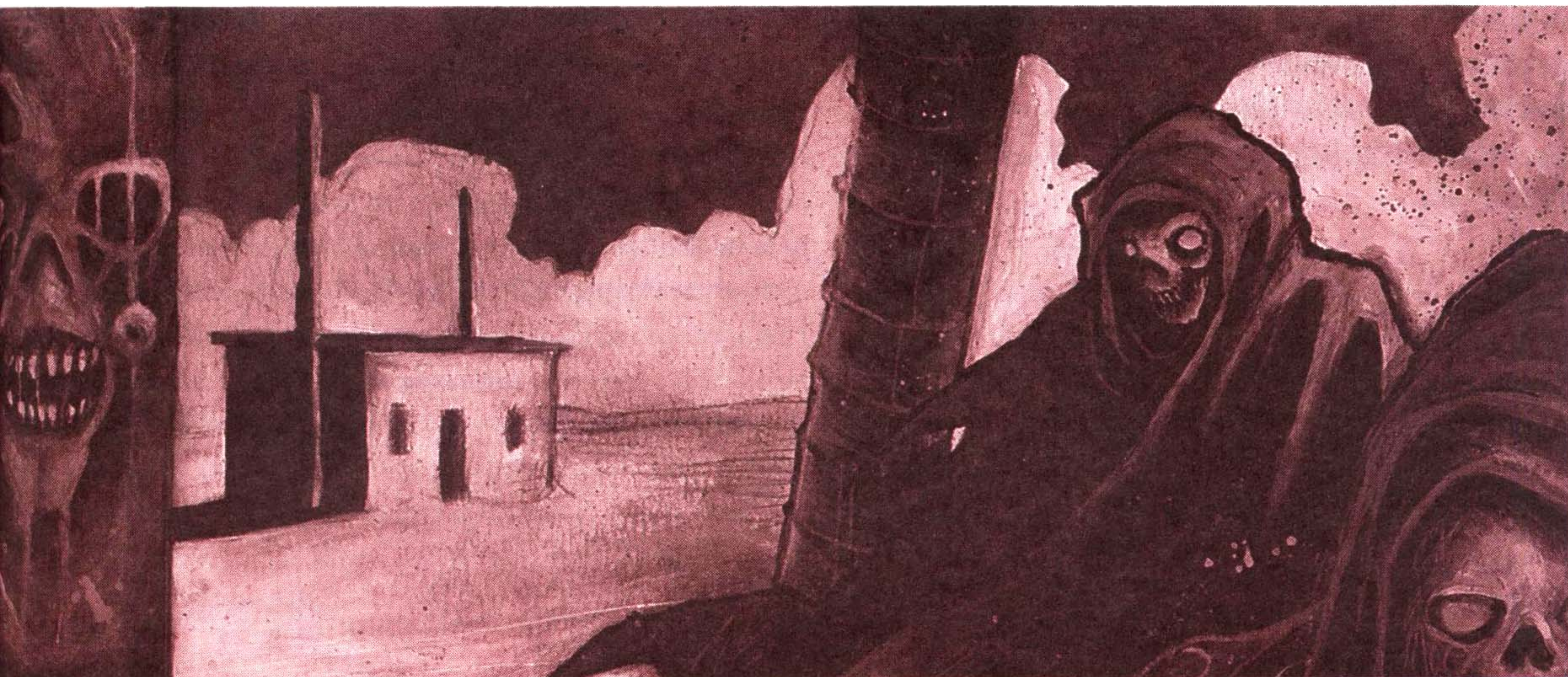
Togarini har inte längre något citadell. Kanske är det förstört, kanske har Astaroth eller dödsängeln själv dolt det så att det inte går att finna. Om det finns är det direkt kopplat till Togarinis inkarnat. När den förstörs raseras citadellet.



en fristad i Djeraba, en liten konstnärskoloni i södra Tunisien. Cantorre hade snart tagit över platsen och hans lärjungar flockades kring honom. Kolonin förvandlades till en plats helgad åt döden och svart magi. De konstnärer och bybor som motsatte sig förändringarna förvandlades till levande döda, plågade själar som bundits i det ruttnande köttet. De bevakar kolonin mot Cantorres fiender. Snart var hela Djeraba en samlingsplats för nekromantiker och andra svarta magiker. Cantorre enade de motsträviga viljorna till en internationell grupp med goda kontakter och stort inflytande.

Cantorre arbetar för att binda människan i rutt-

*THINK IT'S DARK AND IT LOOKS LIKE RAIN, YOU SAID AND THE WIND
IS BLOWING LIKE IT'S THE END OF THE WORLD, YOU SAID, AND IT'S SO COLD
IT'S LIKE THE COLD IF YOU WERE DEAD, AND THEN YOU SMILED FOR
A SECOND "THE CURE"*



nande kött. De magiker han lär upp fastnar alltid på den mörka vägen och når aldrig upplysning. Han planerar att utplåna allt liv runt Medelhavet och fånga det i ruttnande kött. I Djeraba finns 75 fullärda nekromantiker och ett hundratal lärjungar. De skyddas av en armé av odöda och infernovarelser.

Det är nästan omöjligt att finna Djeraba om man inte vet var man ska leta. Kolonin finns inte med på några kartor och vägen är bara farbar under sommaren, på vintern förvandlas den till ett saltträsk. Runt Djeraba dör naturen. Gräs, palmer, djur, allt dör och ruttnar bort. En dödens cirkel sprider sig ut från byn. Folk i området har slutat driva sina får och kameler i närheten av Djeraba. Alla skyr byn som pesten och undviker alla som frågar efter platsen.

Djeraba Runt Djeraba sprider sig en cirkel av död. Den ökar med en meter för varje månad och har redan ödelagt en grannby, där befolkningen har förvandlats till levande döda. En grupp berber som försökte utplåna dödsängeln inkarnat förvandlades själva till levande döda och vaktar nu Djeraba ridande på halvblod från Inferno.

Djeraba låg ursprungligen i en liten oas. Bebyggelsen bestod av enkla lerhus och grottbostäder formade i den mjuka klippan runt dalgången där byn ligger. På 20-talet kom europeiska konstnärer och bosatte sig i byn. När Cantorre kom dit på 40-talet bestod halva befolkningen av européer. Oasen dog snabbt. Vattenkällorna finns kvar, men ingen-

ting växer i Djeraba. Döda palmstammar sticker upp ur marken. Det finns inga levande varelser förutom Cantorres lärjungar i byn. Bebyggelsen består fortfarande av lerhus och klippbostäder. I öknen runt byn strövar levande döda omkring. I sanden runt oasen ligger tusentals mumifierade kroppar som Cantorre kan förmå resa sig på befallning. Sandryttarna, Cantorres odöda tjänare, rider runt och fångar in oförsiktiga människor och för dem till Djeraba för att tjäna som offer i de nekromantiska ritualerna.

Luigi Cantorre Cantorre är på sätt och vis den mäktigaste inkarnaten. Hela Togarinis makt finns manifesterad i hans mänskliga kropp. Den som ser honom genom illusionerna uppfattar en massa av ruttnande kroppar och förtorkade döda som tycks uppfylla världen. Andra ser honom som en högre rest, mörk man med lätt arabiska drag.

Han sprider mörker omkring sig som ett kringvandrande citadell. Alla som vistas i Cantorres närhet måste slå ett egoslag för att inte påverkas av honom och gripas av en obetvinglig fascination inför döden och förruttnelsen. Människor med negativ mental balans som befinner sig i hans närhet sänker sin balans ett steg varje dag, lägst ned till -100 där de fastnar.

PERSONLIGHET: Cantorre är en mycket, mycket försiktig man. Han är omgiven av skyddsbesvärjelser och livvakter. Han vet

att hela hans existens, kanske hela dödsmagins princip, hänger på hans fysiska existens.

ROLLSPELSTIPS: Tala med lätt arabisk brytning och arrogant röst. Håll huvudet högt och betrakta alla omkring dig med ohöljt förakt.

RÖR	70	EGO	60
STY	80	KAR	40
TÅL	80	UPP	40
UTS	20	UTB	50

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: +10 (sedd genom illusionerna)

LÄNGD: 180 cm

VIKT: 90 kg

SINNEN: Ser genom illusionerna. Ser obehindrat i mörker. Uppfattar människors mentala nivå. Känner magi och auror.

KOMMUNIKATION: Tal eller telepati

FÖRFLYTTNING: 35 m/SR

HANDLINGAR: 9

INITIATIVBONUS: +58

SKADEBONUS: +16

SKADEKAPACITET:

17 skråmor = 1 lätt sår

16 lätta sår = 1 allvarligt sår

14 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 5 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 430

NATURLIG RUSTNING: —

FÖRMÅGOR: Befallande röst, Kontrollerar alla med negativ balans mellan -50 och -100. Egoslag för att undgå kontrollen, Ser magi och auror, Talar samtliga mänskliga språk, Telepati, Telekinesi 100 kg 10 m/sek

FÄRDIGHETER: Skjutvapen: samtliga 50, Smyga 50, Närstrids- och kastvapen: samtliga 60, Slåss utan vapen 50, Astrologi 40, Hypnos 30, Numerologi 40, Ockultism 50, Språk — samtliga mänskliga, Diplomati 50, Kontaktnät: dödsmagiker 40, Rida 20, Humaniora 40

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

MAGI: Behärskar all dödsmagi som en uppvaknad människa, utan färdighetsslag eller uthållighetsförlust.

HEMORT: Djeraba

Azaqi Azaqi var fram till 1966 en liktor i tjänst hos tunisiska armén. Han sändes till Djeraba för att undersöka vad som pågick i byn. Hans mannar förintades och själv förvandlades han till en levande död genom en komplicerad ritual som bara Togarini känner till. I normala fall är det omöjligt att skapa levande döda av liktorer. Nu är han bunden i en halvt föruttnad liktors kropp, fullt synlig också för vanliga människor. Han är bunden till Cantorre och tjänar som hans livvakt. Djupt nere är han uppfylld av raseri över vad han har utsatts för.

RÖR	25	EGO	10
STY	40	KAR	3
TÅL	SPEC	UPP	30
UTS	1	UTB	(30) bristfälligt minne

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: ±0

LÄNGD: 250 cm

VIKT: 450 kg

SINNEN: Ser infrarött och ultraviolett.

KOMMUNIKATION: Kan säga enstaka ord

FÖRFLYTTNING: 13 m/SR

HANDLINGAR: 4

INITIATIVBONUS: +13

SKADEBONUS: +8

SKADEKAPACITET: Varje kroppsdel har eget liv. Kan sönderdelas, men inte dödas. Ett allvarligt eller dödligt sår innebär att en kroppsdel har avskilts. Om de skiljs åt söker sig kroppsdelarna tillbaka till varandra för att återförenas. Det tar 1T10 stridsrundor i en stridssituation, förutsatt att ingen hindrar dem. Varje större kroppsdel (arm, ben, kropp) har 20 i styrka och kan förflytta sig 1 m/SR. Om de bränns till aska förintas de.

UTHÅLLIGHET: obegränsad

NATURLIG RUSTNING: 2

FÖRMÅGOR: Okänslig för eld

FÄRDIGHETER: Automatvapen 25, Gevär och armborst 25, Pistol och revolver 25, Smyga 15, Undvika 20, Dolkar 30, Krossvapen 30, Svärd 30, Leta 30

ANFALLSSÄTT: Bett 20 (skr 1-6, ls 7-13, as 14-24, ds 25+), 2 Klor 25 (skr 1-7, ls 8-14, as 15-28, ds 29+), Slag 20, spark 15, Kast 15, i övrigt enligt vapen

UTRUSTNING: Dolk, svärd motsvarande katana och Steyr AUG.

HEMORT: Djeraba



NE, TWO, FREDDY'S LOOKING FOR YOU THREE, FOUR, BETTER LOCK YOUR DOOR
FIVE, SIX, GRAB YOUR CRUCIFIX SEVEN, EIGHT, GONNA STAY UP LATE
NINE, TEN, WILL NEVER SLEEP AGAIN "ELM STREET CHILDREN"

Sandryttare Sandryttarna tillhör en berberstam som be-
segrades av Cantorre när de sökte utrota hans bosättning.
De har förvandlats till förtorkade levande döda, svepta i blås-
varta tygstycken och ridande på hästar som dödsängeln har
hämtat från Inferno.

De vaktar Djeraba från angrepp och utför räder mot by-
ar i närheten där befolkningen har visat sig hotfulla mot döds-
magikerna.

PERSONLIGHET: Sandryttarna har ingen personlighet kvar. De
är lydiga tjänare till dödsängeln, som har skänkt evig plåga
i Inferno åt dem i stammen som inte fogade sig i hans vilja
efter döden.

RÖR	2T10 (11)	EGO	1T10 (6)
STY	10+2T10 (21)	KAR	1T10 (6)
TÅL	SPEC	UPP	2T10 (11)
UTS	1T10 (6)	UTB	1T5 (3)

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: ±0
SINNEN: Ingen känsel. Övriga sinnen mänskliga.
KOMMUNIKATION: Teckenspråk. Talcentrum är förstört.
FÖRFLYTTNING: 6 m/SR
HANDLINGAR: 2
INITIATIVBONUS: —
SKADEBONUS: +3
SKADEKAPACITET: Varje kroppsdel har eget liv. Kan sönder-
delas, men inte dödas. Ett allvarligt eller dödligt sår innebär
att en kroppsdel har avskilts.

Om de skiljs åt söker sig kroppsdelarna tillbaka till va-
randra för att återförenas. Det tar 1T10 stridsrundor i en
stridssituation, förutsatt att ingen hindrar dem. Varje stö-
re kroppsdel (arm, ben, kropp) har hälften av sandryttarens
styrka och kan förflytta sig 1 m/SR. Om de bränns till as-
ka förintas de.

UTHÅLLIGHET: obegränsad
MENTAL BALANS: -50 -5T10 (-95)
FÖRMÅGOR: Okänslig för radioaktivitet, Behöver inte syre, mat
eller vatten
FÄRDIGHETER: Automatvapen 10, Gevär och armborst 15, Dol-
kar 15, Svärd 15, Släss utan vapen 15, Gömma sig 15, Rida 20,
Strid i mörker 15

ANFALLSSÄTT: enligt vapen
UTRUSTNING: Svärd motsvarande Bredsvärd, sköldar av tor-
kad hud som tar upp 10+1T10 i effekt från hugg- och kross-
vapen och 5+1T10 från skjutvapen, heltäckande blå dräk-
ter
HEMORT: södra Tunisien
ANTAL: 5+1T10 (11)

Adjini Adjini är sandryttarnas riddjur, avlade efter berber-
nas egna hästar och varelser Cantorre frammanade från In-
ferno. De liknar vanliga hästar men är större, har rovdjur-
ständer och en kameleontisk förmåga att flyta samman med
landskapet.

RÖR	10+1T10 (16)
STY	20+2T10 (31)
TÅL	20+1T10 (26)
UPP	10+2T10 (16)

LÄNGD: 3 meter
MANKHÖJD: 180 cm
VIKT: 500 kg
SINNEN: Ser obehindrat i mörker
BÄRFÖRMÅGA: 150 kg
FÖRFLYTTNING: 15 m/SR
HANDLINGAR: 2
INITIATIVBONUS: +4
SKADEBONUS: +6
SKADEKAPACITET:
7 skråmor = 1 lätt sår
6 lätta sår = 1 allvarligt sår
4 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 160
NATURLIG RUSTNING: 2
FÖRMÅGOR: Kameleont — växlar färg och mönster med om-
givningen. Alla som inte ser infrarött har -5 i chans att träf-
fa dem.
FÄRDIGHETER: Smyga 20, Undvika 20, Gömma sig 30
ANFALLSSÄTT: Bett 15 (skr 1-6, ls 7-14, as 15-22, ds 23+), Spark
12 (skr 1-5, ls 6-13, as 13-20, ds 21+)
HEMORT: Sahara



HE SCHIZOPHRENIC IS A SOUL NOT MERELY UNREGENERATE, BUT DESPERATELY SICK INTO THE BARGAIN. HIS SICKNESS CONSISTS IN THE INABILITY TO TAKE REFUGE FROM INNER AND OUTER REALITY IN THE HOME-MADE UNIVERSE OF COMMON SENSE. "ALDOUS HUXLEY, THE DOORS OF PERCEPTION"

KARTA ÖVER DJERABA

1. DE INVIGDAS HUS. I ett välbevarat hus med fem rum bor Cantorres fyra närmaste lärjungar, två tunisiska män, en grekiska och en amerikan. Huset är möblerat i tunisisk stil. Levande döda fungerar som tjänare och upppassare.

2. NYKOMLINGARNAS HUS. Nyanlända lärjungar sätts på prov en tid innan de tas upp i gemenskapen. De lever under torftiga förhållanden i ett halvt raserat hus med fyra rum. Upp till tio personer kan bo i huset samtidigt.

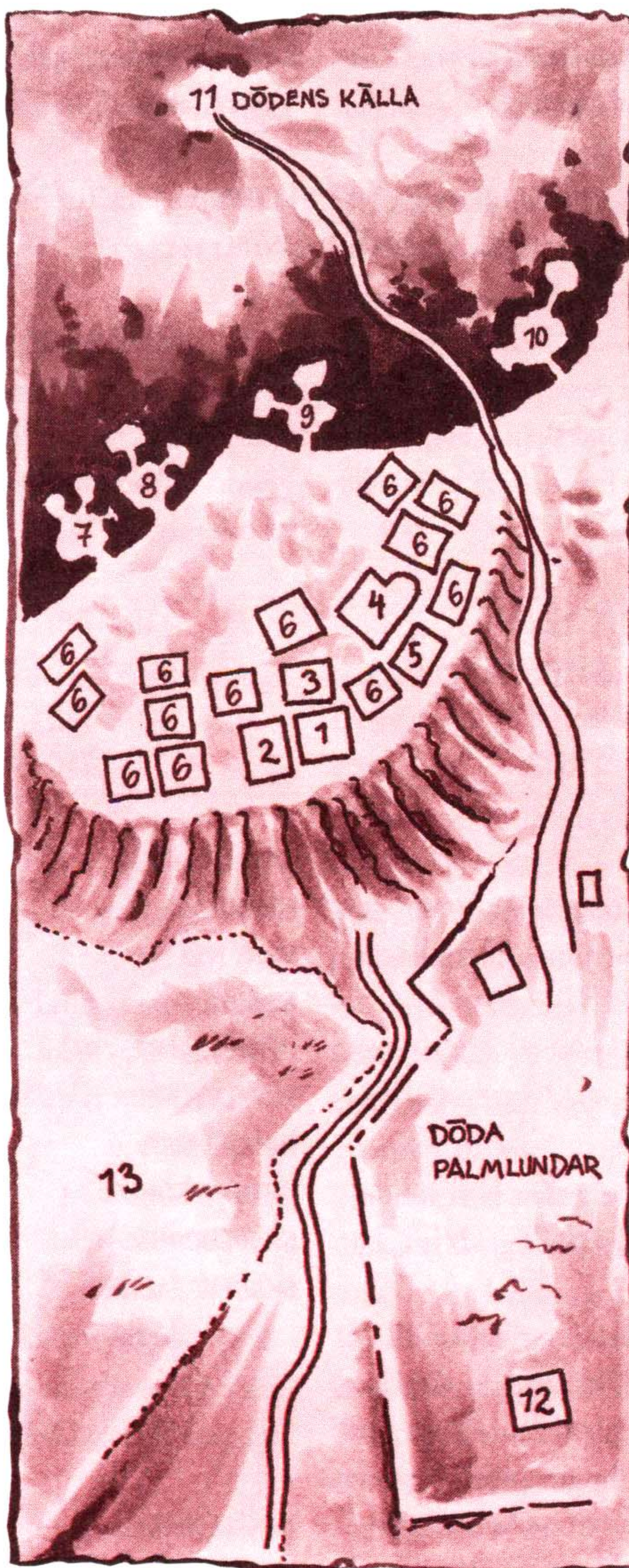
3. MAHMOUD LEFIK. Lefik är Cantorres närmaste man och medhjälpare. Han har inrett ett av husen med dyrbara mattor och bonader, möbler av ädelträ och konstföremål. Inga levande släpps in i huset. Lefik vaktas och betjänas av åtta privata levande döda. Under huset finns Lefiks privata tempel.

4. MÖTESHUS. En gång tillhörde huset byns rikaste man. Det har två våningar och är byggt runt en innergård. Nu används det för möten och gemensam matlagning. Gäster i Djeraba inkvarteras på övervåningen.

5. SAQIMS HUS. Saqim Nassir är den enda levande byinvånaren som finns kvar i Djeraba. Han var en av byns rikaste män innan dödsmagikerna kom. Cantorre har skonat hans liv mot att han upprätthåller kontakten med närliggande byar. Han lever i yttersta fattigdom i sitt hus, som har förfallit fullständigt. Han sitter inlåst i huset dygnet runt och kommer bara ut när Cantorre kallar honom.

6. LÄRJUNGARNAS HUS. Några hus i byn är raserade, men de flesta har tagits in anspråk av nekromantiker och deras lärjungar. Dörrarna är svartmålade med vita skyddstecken. Skallar, hud- och hårrester hänger över dörrar och på pålar runt om i byn. Levande döda passar upp på invånarna. Det finns mer än 500 levande döda i byn. De flesta är mumifierade av ökenklimatet, men stanken är ändå fruktansvärd.

7. CANTORRES BOSTAD. I en av de gamla klippbostäderna har Cantorre inrett sin bostad. Han omger sig med 20 levande döda tjänare och vakter.



Grottan är spartanskt inredd. Under bostadsgrottan finns Cantorres privata tempel, dit han inte släpper någon annan levande. Grottan är bevakad av skyddsbesvärjelser som hindrar alla levande att komma in. En levande som träder över tröskeln och misslyckas med ett ego/2-slag faller död ned och börjar förvandlas till en levande död. Förvandlingen är fullbordad inom 24 timmar.

8. FÖRRÅDSGROTTOR. Förrådsgrottorna användes redan av byns tidigare invånare. Här förvaras matvaror, skyddade av besvärjelser som håller de levande döda och flugorna borta.

9. TAMARA. Tamara är en levande död som fanns i Djeraba före Togarinis ankomst, en berbisk kvinna som för mycket länge sedan bands i sitt mumifierade kött och har levt i sin döda kropp under många hundra år. Hon är senil och ganska galen. Cantorre tycker att hon är roande och låter henne finnas.

10. TEMPELGROTTORNA. På andra sidan Djerababäcken har nekromantikerna inrett ett tempel tillägnat Döden och Togarini. Här utförs avancerade nekromantiska ritualer. Templet består av åtta rum, tre i markhöjd och fem under markytan. Till de innersta kamrarna får bara Cantorre komma.

11. DÖDENS KÄLLA. Vattnet från Djerabakällan är förgiftat sedan Cantorres ankomst. Dödsmagikerna kan dricka det, men alla andra riskerar att dö om de rör det. Det har styrka 3T10 och dödar om effekten överskrider hela Tål. Vid lägre effekt blir man fruktansvärt sjuk.

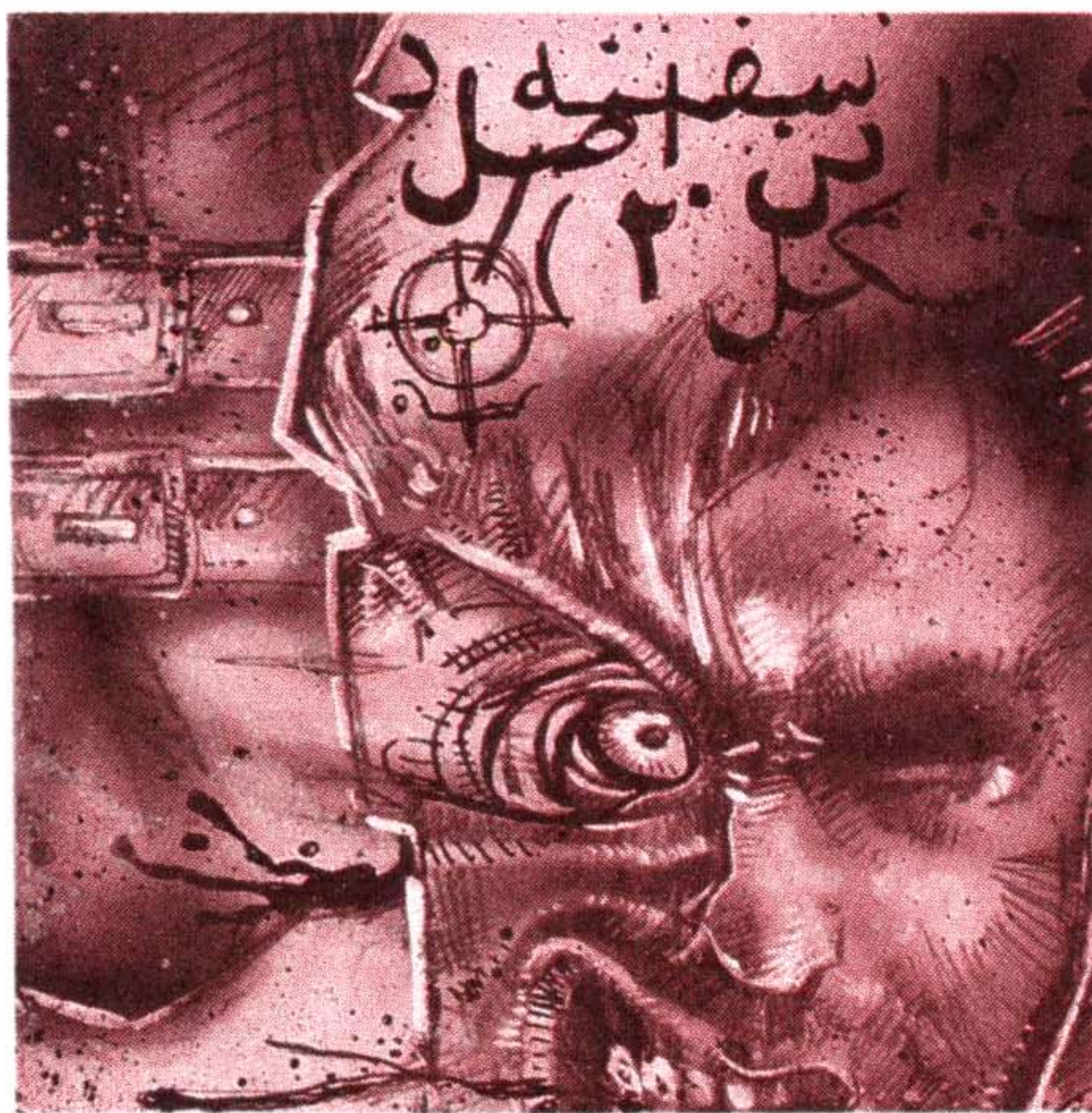
12. SANDRYTTARNA. Sandryttarna håller till i ett gammalt hus i de döda dadelodlingarna. Deras riddjur hålls i en inhägnad intill huset. De gör räder ut från byn och angriper resenärer och andra byar.

13. DÖDENS FÄLT. Under markytan finns några tusen bybor och andra nedgrävda och mumifierade. På Cantorres kommando reser de sig och angriper fiender som kommer mot Djeraba.

HAREB-SERAP ÄR EN AV DE TRE MÄKTIGASTE DÖDSÄNGLARNA. HAN ÄR NETZACHS FÖRVRIDNA AVBILD, DEN ONDA KRIGAREN. HAREB-SERAP HÖR TILL DEM SOM FORTFARANDE TJÄNAR ASTAROTH. HAN LYDER BLINT SIN HERRES ORDER. SOM ÖVERBEFÄLHAVARE FÖR MÖRKRETS LEGIONER SVARAR HAN BARA INFÖR MÖRKRETS FURSTE SJÄLV.

Hareb-Serap personifierar den meningslösa striden utan segrare, där alla till sist ligger döda på slagfältet. Han förbereder de fördömdas legioner inför Den yttersta dagen.

Han agerar genom militärer och paramilitära organisationer som söker den meningslösa striden. Hareb-Serap kanaliserar människors dödslängtan och destruktivitet i strid och konflikter. Han har stor makt och



BEFOLKADE AV LEGIONÄRER OCH RAZIDER SOM SLÅSS
OAVBRUTET TILLS ALLA ÄR DÖDA

Hareb-Seraps citadell i Inferno är fyllt av kaotiska militärläger och blodiga slagfält, befolkade av legionärer och razider som slåss oavbrutet tills alla är döda, bara för att återuppstå igen och börja om slakten. Människor som kommer dit och inte kan motstå dödsängeln påverkan grips av blodstörst och angriper alla som tycks svaga nog att besegras.

Hareb-Seraps sändebud

Hareb-Seraps sändebud och inkarnat är general Juan Martinez, en avsatt militär från Kuba. Han har brutit med sina tidigare herrar och arbetar nu för att samla Latinamerikas mänskliga arméer under sitt befäl.

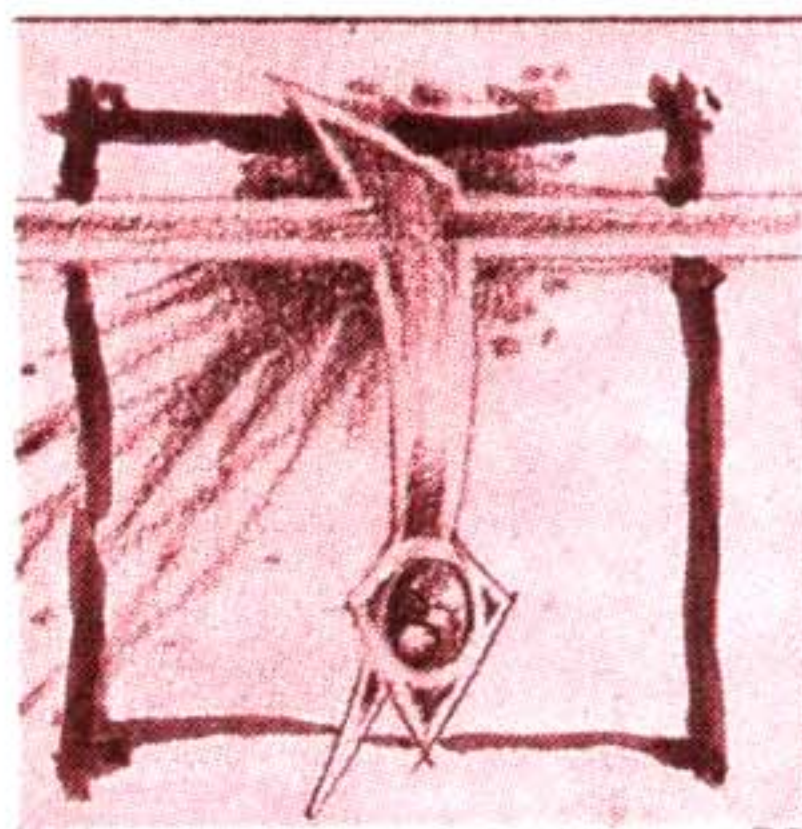
Med mutor, hot och magi tvingar inkarnaten stora styr-

AREB-SERAP

Slagfältets korp

hoppas att ta över Thaumiels ställning och resurser när Astaroth bestämmer sig för att krossa den upproriska dödsängeln.

Hareb-Serap och Golab befinner sig i en eskalerande konflikt, men lojaliteten mot Astaroth hindrar öppna strider. Dödsängelns stora skaror av razider och fördömda legionärer bidar också sin tid. De hatar och fruktar sin herre mer än andra infernovarelser, eftersom de ständigt sänds att slaktas på slagfältet. Flera razider har slutit sig samman och planerar uppror. De stöds av Netzach.



kor från olika länder att ansluta sig. Under de senaste åren har en fjärdedel av Latinamerikas militärer ställt sig under hans fana. Martinez är en brutal herre som leder sina styrkor mot en säker död. På slagfältet släpper han ofta sin mänskliga form och förvandlas till en razidliknande, slaktande varelse som driver sina egna styrkor i döden. För honom är utplåningen av liv krigets enda syfte. Ekonomi, politik, status — alla sådana motiv är honom främmande.

General Martinez för också befäl över 200 000 legionärer från Astaroths legioner. Han planerar för den yttersta dagen, slutstriden som ska slunga vår verklighet in i Inferno. Allt annat saknar betydelse.

Legionärerna samlas i baser inne i regnskogen i väntan på den sista striden. Martinez själv och 10 000 elitsoldater befinner sig i en underjordisk bas i Argentina.

Martinez razider och andra tjänare planerar ett uppror mot sin herre. De har sett alltför många av sina egna offras på krigets altare för att vara lojala. De planerar att avliva inkarnaten så snart de får en möjlighet.

Hauptquartier Argente Martinez högkvarter ligger vid en biflod till Paraguayfloden, söder om Asunción. Det är insprängt i ett litet klippmassiv vid floden. Den låg under vatten i 15 år innan Martinez tog den i besittning. Basen byggdes av flyende nazister på 50-talet, men övergavs när den vattenfylldes 1961. Martinez drev undan vattnet, men allt är fortfarande fuktskadat och täckt av ruttnande alger. Skulle Martinez dödas vattenfylld basen på mindre än tio minuter.

Moderna hissar och trappor leder ned i basen, som består av 140 rum förbundna av vattenskadade korridorer. Två nedre plan är fortfarande fyllda av vatten. Martinez omger sig av razider, oaxici och legionärer på basen.

Över mark finns ett mindre militärläger, officiellt en del av Argentinas gränsskydd. Största delen av lägrets manskap utgörs av legionärer. En razid för befäl över lägret och det är allmänt känt att Martinez ofta håller till i närheten av det.

Befolkningen runt basen har dragit sig undan i skräck för legionärerna och oaxici. Det finns inga gårdar eller byar inom en halvmil från lägret.

Några mil norr om HQ Argente finns en av de största legionärsbaserna, maskerad till argentinsk gränspostering. Den ligger i träskmarkerna söder om Pilcomayo-floden och rymmer 20 000 legionärer ur andra legionen. Den befinner sig ständigt i strid med paraguayanska trupper på andra sidan gränsen.

Juan Martinez — mänsklig form I mänsklig gestalt är Martinez en vältränad, snaggad man i 40-årsåldern, alltid klädd i stridsuniform och tuggande på en stark kubansk cigarill. Han är kraftigt brunbränd och har genomträngande, bruna ögon. Den som ser genom illusionerna uppfattar hans demonform (se nedan).



Inför andra militärer framstår han som saklig och mycket pliktmedveten. Människor som möter honom för första gången tycker att han ger ett pålitligt intryck. Inför sina egna trupper är han pådrivande, överdrivet energisk och uppmuntrande inför striderna. Alla som befinner sig i närheten måste slå ett egoslag för att inte gripas av aggressivitet och stridslust.

PERSONLIGHET: Martinez är en utomordentlig skådespelare när han uppmuntrar sina styrkor och talar taktik med sina officerare. Inom sig ser han varje varelse han möter som ett potentiellt lik på slagfältet. Han planerar hela tiden för största möjliga förstörelse.

ROLLSPELSTIPS: Tugga på en tänkt cigarill. Kom med korta, uppmuntrande tillrop och håll ryggen rak. Genomborra alla du möter med blicken.

RÖR	60	EGO	30
STY	60	KAR	50
TÅL	60	UPP	40
UTS	15	UTB	30

LÄNGD: 190 cm
VIKT: 100 kg
SINNEN: Ser genom illusionerna. Ser obehindrat i mörker.
KOMMUNIKATION: Tal eller telepati



FÖRFLYTTNING: 30 m/SR

HANDLINGAR: 8

INITIATIVBONUS: +48

SKADEBONUS: +13 (+23 med kommandoträning)

SKADEKAPACITET:

13 skråmor = 1 lätt sår

12 lätta sår = 1 allvarligt sår

10 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 3 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 330

NATURLIG RUSTNING: —

FÖRMÅGOR: Befallande röst, Kontrollerar alla med negativ balans mellan -50 och -100. Egoslag för att undgå kontrollen, Ser magi och auror, Talar samtliga mänskliga språk, Telepati, Telekinesi 100 kg 10 m/sek

FÄRDIGHETER: Skjutvapen: samtliga 60, Smyga 50, Närstrids- och kastvapen: samtliga 60, Slåss utan vapen 60, Språk — samtliga mänskliga, Militär strategi 50, Diplomati 50, Kontaktnät: militär 50, Rida 20, Köra bil 20, Pilot 20, Kommandoträning, stormästare: Slag 30, Spark 30, Kast 30, Grepp 30, Parera 30, Fallteknik 30

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

UTRUSTNING: Stridsuniform, Glock 20, Steyr AUG, combat knife

MAGI: Dödens skola 40. Alla besvärjelser till FV 20.

HEMORT: HQ Argente

Juan Martinez — demonform På slagfältet antar Martinez en annan och mer skrämmande form. Han växer och förvandlas till en högre varelse täckt av taggigt, svart pansar och med stålblad till händer och i de halvt mekaniska käftarna.

Söndertrasade vingar växer ut från skuldrorna. Blod och kroppsvätskor sipprar ut från sprickor i pansaret. Han anfaller planlöst alla som kommer i hans väg och lämnar bara död bakom sig. Runt honom skymtar Inferno och Harreb-Seraps citadell, som genom en böljande projektion av vår verklighet. En mörk skugga omsveper honom och för-
mörkar solen.

Alla som befinner sig i närheten måste slå ett egoslag för att inte gripas av aggressivitet och stridslust.

PERSONLIGHET: Mordlust är det enda som uppfyller Martinez i hans demonform.

RÖR 60

STY 60

TÅL 60

EGO 10

UPP 10

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: +10

LÄNGD: 400 cm

MANKHÖJD: 250 cm

VIKT: 3 ton



BECAUSE THE WORLD IS CRUEL AND PROMISES ARE BROKEN
DON'T TRY TO TELL ANYTHING DON'T TRY TO TELL ME
ANYTHING "THE SISTERS OF MERCY"

SINNEN: Ser genom illusionerna. Ser obehindrat i mörker.

KOMMUNIKATION: ingen

FÖRFLYTTNING: 30 m/SR

HANDLINGAR: 8

INITIATIVBONUS: +48

SKADEBONUS: +13

SKADEKAPACITET:

13 skråmor = 1 lätt sår

12 lätta sår = 1 allvarligt sår

10 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 3 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 330

NATURLIG RUSTNING: 5

FÖRMÅGOR: Osårbarhet mot projektilvapen och kulor

ANFALLSSÄTT: Bett 30 (skr 1-4, ls 5-12, as 13-16, ds 17+), 8 knivblad 25 (skr 1-6, ls 7-14, as 15-22, ds 23+)

HEMORT: HQ Argente

Oaxici Oaxici är Martinez trogna soldater, uppfyllda av samma vildsinta stridslust som han själv. Hareb-Seraps inkarnat vet att han inte helt och fullt kan lita på razider och legionärer.

Han omger sig av ett garde av oxaxici som följer honom var han går. En besvärjelse gör att de för ett otränat öga ser ut som människor, korta och muskulösa män av indiansk härkomst. Den som ser genom illusionerna uppfattar dem som en blandning mellan jaguarer och människor. Oaxici betyder "jaguarmän" på det språk som talas runt Martinez bas.

PERSONLIGHET: Uppfyllda av stridslust. Drivs av en längtan att dö i strid, förintar och ta så många som möjligt med sig. Saknar helt självbevarelsedrift.

ROLLSPELSTIPS: Håll ansiktet orörligt i vanliga fall. Förvrid det till en grimas och anfall besinningslöst i en stridssituation.

RÖR 20+2T10 (31)

EGO 1T10 (6)

STY 10+2T10 (21)

KAR 1T10 (6)

TÅL 10+2T10 (21)

UPP 10+2T10 (21)

UTS 2T10 (11)

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: -5 (i deras sanna skepnad)

LÄNGD: 160 cm

VIKT: 70 kg

SINNEN: Ser infrarött

FÖRFLYTTNING: 16 m/SR

HANDLINGAR: 5

INITIATIVBONUS: +19

SKADEBONUS: +6

SKADEKAPACITET:

6 skråmor = 1 lätt sår

5 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 135

FÖRMÅGOR: Bärsärk — grips av raseri i stridssituationer som gör att de inte får några avdrag från FV, oavsett hur skadade de blir. Gör aldrig några försök att skydda sig.

FÄRDIGHETER: Klättra 25, Automatvapen 20, Blåsrör 30, Gevär och armborst 20, Pilbåge 30, Smyga 30, Dolkar 20, Krossvapen 20, Slåss utan vapen 20, Gömma sig 20, Leta 20, Gifter och droger 20, Överlevnadskonst 20

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

UTRUSTNING: Stridsuniform, Steyr AUG (i bebodda områden), Kroppsmålning (+5 i Gömma sig och Smyga), Pilbåge med curarebehandlade pilar, huggkniv (i djungeln)

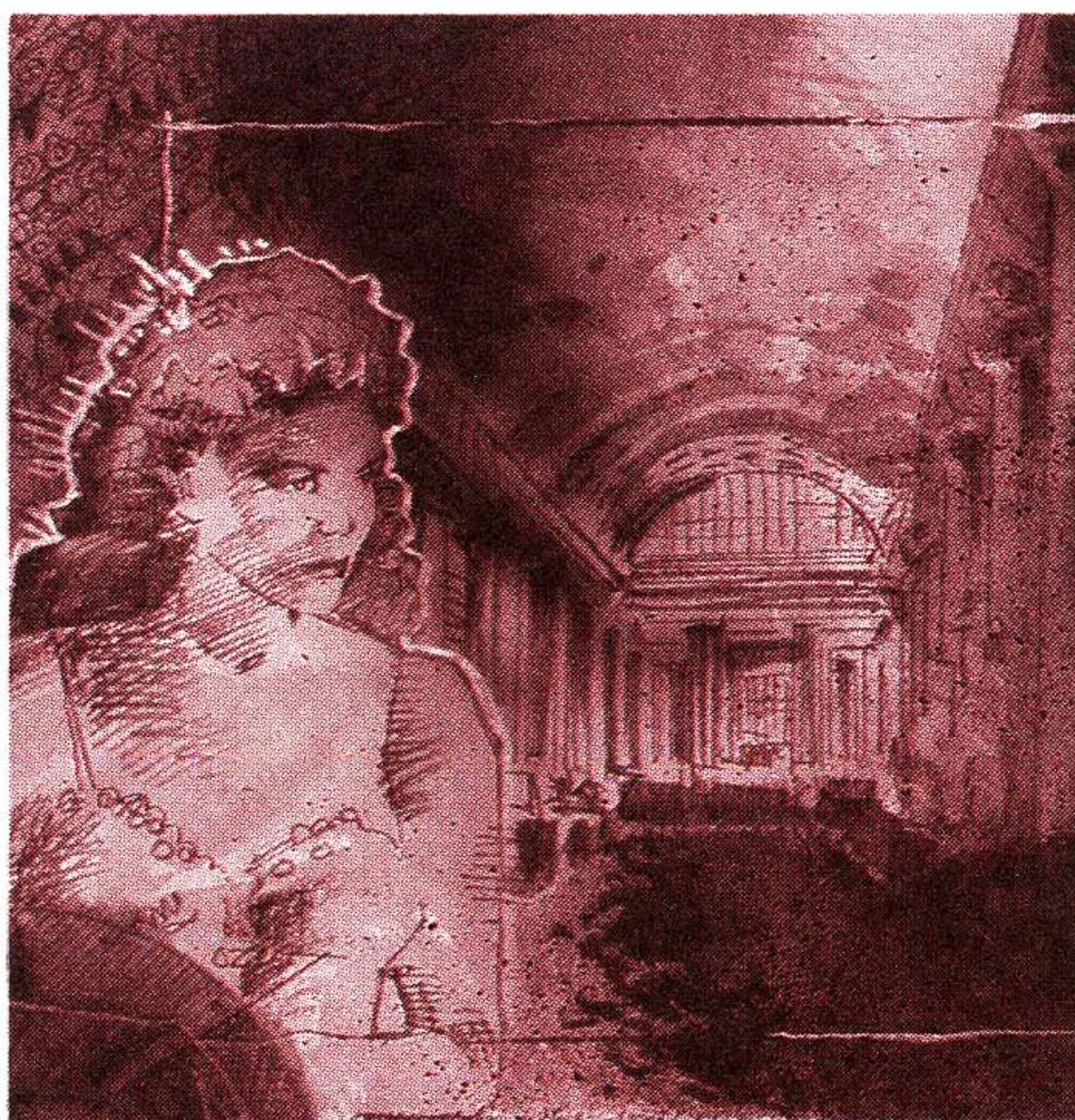
HEMORT: HQ Argente

ANTAL: 2T10 (11)

SAMAEL HÖR TILL DE MÄKTIGASTE DÖDSÄNGLARNA. HAN ÄR EN FÖRVRIDEN SKUGGA AV HOD, BÖDELN BLAND ARKONTERNA. HAN IGNORERAR KONFLIKTEN MELLAN ASTAROTH OCH DE ANDRA DÖDSÄNGLARNA, OCH INRIKTAR SIG PÅ ATT ÖKA SITT EGET INFLYTANDE I VÄRLDEN. SAMAEL HAR INGEN LOJALITET MOT ASTAROTH, MEN LYDER MÖRKRETS FURSTE FÖR ATT INTE SJÄLV RÅKA ILLA UT.

De andra dödsänglarna undviker konflikter med Samael. Han glömmer aldrig en oförrätt och hämnas till sjunde och tjugosjunde led.

Samael personifierar den blinda vedergällningen, blodshämnden som förgör både hämnare och offer. Han agerar



SOM ALLTID STÅR MÄNNISKORNA SJÄLVA FÖR ONDSKAN.

förekommer intensiva strider mellan liktorernas och Samaels delar av maffian. Samaels citadell är en straffanstalt där alla inbillade eller verkliga brott bestraffas tusenfalt. Efter Golab är han den dödsängel som har flest mänskliga fångar i sitt citadell. Människor som kommer dit och inte kan motstå dödsängels påverkan grips av våldsamt hämndbegär och påminner sig gamla oförrätter som måste sonas med blod och smärta.

Samaels sändebud Samaels inkarnat kallar sig Michael Cimarro och är en inflytelsesrik ad-

vokat i Los Angeles. Han är dessutom capo di tutti capo, högsta chefen, för den amerikanska västkustmaffian. Han har en väldig makt i undre världen. Världens mäktigaste brotts-

AMAEL— Hämnnaren

genom enskilda hämnare och genom organisationer som genomsyras av en vendettafilosofi, som Cosa Nostra och maffian. Han har stor makt bland människorna, men hans inkarnationer är obetydliga vid sidan av dödsänglar som Golab och Hareb-Serap. Samael har få razider och tjänare från inferno, men miljoner människor lyder under honom.

Som alltid står människorna själva för ondskan. Samael kanaliserar den så att just hans makt ökar. Han är inte i strid med någon av de andra dödsänglarna och arkonterna ignorerar honom. Geburah är den enda som aktivt bekämpar honom. Det



organisation lyder under honom. Den organiserade brottslighetens medlemmar är livrädda för att misshaga honom.

Han tog makten över maffian 1959 och har härskat enväldigt sedan dess. Alla konkurrenter utplånas snabbt. Cimarro för ett terrorvälde inom maffian. Alla som trotsar honom straffas genom att föras till Cimarros gods, där de får be-

vittna hur hela deras släkt utplånas intill sjunde led, innan de själva tillåts dö. Cimarro lever för att hämnas. Han har inga uttalade planer, något som oror liktorerna och Malkuth. Drygt fyra miljoner människor tjänar direkt under honom, eller genom un-



derorganisationer till maffian. Han har få razider i sin tjänst, men hans 777 hämndänglar uppväger det.

Han behärskar USA:s undre värld, södra Italien och delar av Sovjetunionen. Hans makt i Italien har lett till våldsamma sammanstötningar med Geburahs liktorer. Geburah ser Samael som en föraktlig konkurrent inom rättsskipningen.

Cimarros har egendomar utanför Los Angeles, Chicago och Neapel. Hans familj bor i Los Angeles.

Don Michael Cimarro Samaels inkarnat bär dödsängeln hela natur inom sig. Han vill se alla som sina lojala undersåtar och vara fruktad av alla. Helst skulle han se de andra dödsänglarna som en trogen familj där alla följde hans vilja, men han har insett att det tyvärr inte kommer att bli så. Han skulle helst utplåna de andra för att skyla över den skammen, men det är inte praktiskt möjligt. Istället skaffar han sig så stor makt över människorna som möjligt. Don Michael är en kort, skäggig man med glesnande mörkt hår och glasögon. Han omger sig alltid med storgäxade livvakter. Den som ser genom illusionerna uppfattar honom som en mörk, bloddrypande varelse med förvridna anletsdrag och söndertrasad hud.

PERSONLIGHET: Don Michael är en mycket statusmedveten inkarnat. Han betraktar alla svek, alla misstankar om otrohet eller förräderi som fruktansvärda hot mot sin ära. Alla hans underlydande måste vara fullständigt lojala, annars kän-

ner han sig kränkt i själen och måste döda dem och deras familjer intill sjunde led.

ROLLSPELSTIPS: Bryt på italienska. Luta dig tillbaka och tala med lugn stämma så länge alla verkar lydiga. Om någon blir det minsta trotsig blir du våldsamt hotfull.

RÖR	50	EGO	50
STY	50	KAR	50
TÅL	40	UPP	30
UTS	14	UTB	30

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: +5 (sedd genom illusionerna)

LÄNGD: 170 cm

VIKT: 85 kg

SINNEN: Ser genom illusionerna. Ser obehindrat i mörker.

KOMMUNIKATION: Tal eller telepati

FÖRFLYTTNING: 25 m/SR

HANDLINGAR: 7

INITIATIVBONUS: +38

SKADEBONUS: +11

SKADEKAPACITET:

9 skråmor = 1 lätt sår

8 lätta sår = 1 allvarligt sår

6 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 3 dödliga sår



UTHÅLLIGHET: 230

NATURLIG RUSTNING: —

FÖRMÅGOR: Befallande röst, Kontrollerar alla med negativ balans mellan -50 och -100. Egoslag för att undgå kontrollen, Ser magi och aurore, Talar samtliga mänskliga språk, Telepati, Telekinesi 100 kg 10 m/sek

FÄRDIGHETER: Skjutvapen: samtliga 50, Smyga 50, Närstrids- och kastvapen: samtliga 50, Slåss utan vapen 50, Språk — samtliga mänskliga, Världsvana 30, Diplomati 50, Etikett 50, Kontaktnät: maffia 40, Vältalighet 30

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

HEMORT: Los Angeles

Hämndängel Hämndänglarna är Cimarros sändebud, böd- lar som han skickar ut för att straffa fiender och tjänare som han anser har svikit honom. De torterar, stympar eller dödar sina offer efter Cimarros anvisningar. Allt helt professionellt, utan att visa några känslor. Hämndänglarna ser ut som svar- ta änglar med trasiga vingar och sargade kroppar. De är sera- fim från Demiurgens paradiset som har hamnat i Samaels klor och förvridits. De är långa som människor med tovtigt hår el- ler ärrbildningar på kala skallar, kolsvart hy och helt svarta ögon.

Händerna är utsträckta till långa, rakbladsvassa klor. Huden är krackelerad, uppsprucken i ett fint mönster och täcks av tor- kat blod. De är klädda i sönderrivna, smutsiga och blodiga tra- sor som en gång var vita. På ryggen har de väldiga, sönder- trasade vingar, som är helt sönderbrutna hos några av dem.

PERSONLIGHET: Hämndänglarna är bundna till Samael, men känner sig sorgsna över vad de tvingas göra.

ROLLSPELSTIPS: Beklaga dig inför de offer du har sänts att dö- da eller stympa. Förklara att du inte vill göra det du tänker göra, men är tvingad.

RÖR	10+2T10 (16)	EGO	2T10 (11)
STY	20+1T10 (26)	KAR	2T10 (11)
TÅL	10+2T10 (16)	UPP	2T10 (11)
UTS	1T10 (6)		

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: -5

LÄNGD: 180 cm

VIKT: 80 kg

SINNEN: Mänskliga.

FÖRFLYTTNING: 8 m/SR

HANDLINGAR: 3

INITIATIVBONUS: +4

SKADEBONUS: +5

SKADEKAPACITET:

5 skråmor = 1 lätt sår

4 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 110

FÄRDIGHETER: Automatvapen 16, Gevär och armborst 16, Pis- tol och revolver 16, Smyga 16, Undvika 16, Dolkar 16, Kas- tvapen 16, Gömma sig 16, Leta 16, Språk — tre mänskliga, Förhörsteknik 15, Strid i mörker 16

ANFALLSSÄTT: 2 Klor 16 (skr 1-7, ls 8-14, as 15-24, ds 25+) el- ler enligt vapen

UTRUSTNING: Skjutvapen och dolkar.

ANTAL: 5+1T5 (8)

GAMALIEL HÖR TILL DE MINDRE KRAFTFULLA DÖDSÄNGLARNA. HAN ÄR YESODS PERVERTERADE AVBILD, SEXUALITETEN SOM FÖRGÖR ISTÄLLET FÖR ATT SKAPA. HAN IGNORERAR KONFLIKTEN MELLAN ASTAROTH OCH DÖDSÄNGLARNA OCH BRYR SIG YTTERST LITE OM DEN MELLAN ARKONTER OCH DÖDSÄNGLAR.

Gamaliel har brutit alla band med sin forna herre. Astaroth lämnar honom i fred tills han har besegrat de upproppiska. Gamaliel personifierar all snedvriden och sadistisk sexualitet inom människan. Han agerar genom porrsyndikat och andra grupper med snedvriden sexualitet. Han har inte särskilt stor makt och få razider. Hans mänskliga tjänare är våldsmän eller slipade affärsmän inom sexindustrin.

Ibland samarbetar han sporadiskt med Chagidiel. Geburah bekämpar honom då hans tjänare ofta bryter mot lagen.

Hans citadell är en tortyrkammare befolkad av nefariter och razider specialiserade på sexuella övergrepp. Sexbrottslingar dras till hans inferno efter döden. Människor som kommer dit utan att kunna motstå hans makt uppfylls av aggressiv sexualitet och angriper alla som de tror sig kunna betvinga.



negativ mental balans. Han bjuder in dem för att delta i sexlekar som gradvis blir allt mer blodigt allvar för att sluta i död och vansinne. Människor i hans närhet blir aggressiva och sexfixe-

AMALIEL—

Den perverterade sexualiteten

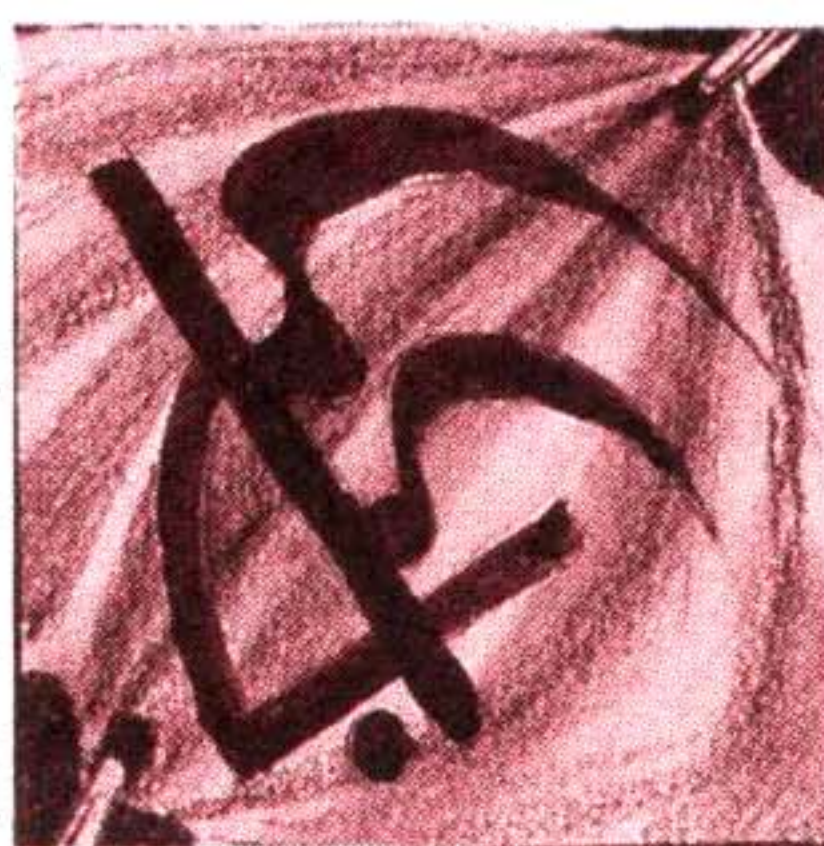
Gamaliels sändebud

Gamaliel har inkarnerat i flera gestalter i vår värld. Han väljer sällan helt mänskliga skepnader.

En av de mest människolika är Liftaren (se grundreglerna). En annan är Le Marquis,

som vandrar över världen och sprider sexuellt våld omkring sig.

Le Marquis är till det yttre ganska mänsklig, blek och kortvuxen med vitt hår och svarta ögon. Han förvrider sexualiteten hos människo. När Le Marquis kommer till en ny plats börjar han influera människor med



rade. När han har tillbringat några veckor på en plats ökar antalet våldtäkter drastiskt. Det hela urartar allt mer. När situationen är så kaotisk att myndigheterna reagerar flyttar Le Marquis till nästa plats. Han kan inte influera människor med positiv balans. Han ser till att de utsätts för olika övergrepp, i hopp om att de ska tappa greppet om tillvaron. Efter ett par veckor har al-

la med positiv balans flytt eller slukats av mörkret. Han föredrar små orter där alla känner varandra. Där blir smärtan så mycket starkare. De senaste tio åren har han rest runt i Frankrike och England.

Le marquis Le Marquis är en kortvuxen, blek man



med vitt hår. Han ser oansenlig ut och klär sig diskret. Den som ser genom illusionerna kan uppfatta en del av hans sanna skepnad som en kolsvart, storsväxt man med ett orörligt ansikte som utstrålar en sådan grymhet att alla som ser det automatiskt chockas, utan att slå något skräckslag.

Le Marquis sprider destruktiv sexualitet. Alla inom 5 km från honom med negativ balans måste slå ett egoslag för att inte påverkas. Slaget försvåras ett steg för varje dag de är i närheten. Misslyckas det får de obetvingliga sadistiska impulser, som gradvis förvärras tills de tappar kontrollen fullständigt.

PERSONLIGHET: Le Marquis tillfredställs genom andras smärta, skräck och skam. Han är inte nöjd förrän alla omkring honom är besatta av destruktiv sexualitet.

ROLLSPELSTIPS: Rör vid spelarna så mycket att det känns påträngande, kom med obscena förslag och klä av dem med blicken.

RÖR 50	EGO 50
STY 40	KAR 50
TÅL 40	UPP 30
UTS 15	UTB 40

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: +5 (sedd genom illusionerna)

LÄNGD: 170 cm

VIKT: 70 kg

SINNEN: Ser genom illusionerna. Ser obehindrat i mörker. Uppfattar människors mentala balans.

KOMMUNIKATION: Tal eller telepati

FÖRFLYTTNING: 25 m/SR

HANDLINGAR: 7

INITIATIVBONUS: +38

SKADEBONUS: +10

SKADEKAPACITET:

9 skråmor = 1 lätt sår

8 lätta sår = 1 allvarligt sår

6 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 3 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 230

NATURLIG RUSTNING: —

FÖRMÅGOR: Befallande röst, Kontrollerar alla med negativ balans mellan -50 och -100. Egoslag för att undgå kontrollen, Ser magi och auror, Talar samtliga mänskliga språk, Telepati, Telekinesi 100 kg 10 m/sek

FÄRDIGHETER: Skjutvapen: samtliga 20, Smyga 20, Närstrids- och kastvapen: samtliga 20, Slåss utan vapen 20, Språk — samtliga mänskliga, Förföra 50, Diplomati 30, Etikett 30, Kontaktnät: porrbranschen 30, Kontaktnät: schakaler 30

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

MAGI: Passionernas skola som en uppvaknad, utan ritualer och uthållighetsförlust.

HEMORT: varierar

NAHEMOTH ÄR DEN AV DÖDSÄNGLARNASOM HAR MINST MAKT. TILLSTOR DEL ÄR DET SJÄLVVALT. HANHAR VALT ATT SLUKAS AV DEN PRINCIP HAN FÖRETRÄDER OCH DRAGIT SIG TILLBAKA TILL SINA EGNA PURGATORIER I INFERNO. TILLSTOR DEL HAR HAN UPPHÖRT ATT EXISTERA OCH DÄRIGENOM GRADVIS BEFRIAT MÄNNISKOR UR INFERNO.

Astaroth och de andra dödsänglarna ignorerar honom. Inga arkonter utom Malkuth bryr sig om honom. Hon försöker aktivt döda honom. Förmodligen kommer hon att lyckas. Då förintas hans citadell och purgatorium.

Nahemoth personifierar uppgivenheten och hopplösheten som paralyserar och förblindar. Han agerar knappast läng-



UPPGIVENHETEN OCH HOPPLÖSHETEN SOM
PARALYSERAR OCH FÖRBLINDAR.

terst få människor känner till honom.

När han var aktiv kanaliserade han människornas rädsla för framtiden, förändringar och utveckling i uppgivenhet och hopplöshet. När illusionerna började falla tappade han sitt grepp om mänskligheten. Malkuth har alltid aktivt bekämpat Nahemoth, men först när Demiurgen försvann kunde hon gå till anfall i stor skala.

Nahemoths citadell är till största delen övergivet — oändliga korridorer och salar fyllda av damm och

uppgivna minnen. Enstaka tjänare sitter håglösa i hörnen och stirrar ut i luften. Människor som stiger in i citadellet utan att kunna motstå dödsängeln påverkan grips av en förla-

NAHEMOTH— **Den besudlade världen**

re i vår värld. Han har inga razider eller tjänare kvar bland människorna. Yt-

mande uppgivenhet, sjunker ned på golvet och sitter kvar tills något för dem därifrån.



PORTAL TILL CITADELLET I METROPOLIS

DIKTOR STYRER AV MADONNAN STYR EN STATSÄGD JORDEGENDOM SOM FUNGERAR SOM

BINAH ÄR DEN SVARTA MADONNAN. HON HÄVDAR FAMILJENS, SLÄKTENS OCH GRUPPENS MAKT ÖVER INDIVIDEN. DÄR HON REGERAR HÄRSKAR TRADITIONEN OCH ALLT NYTÄNKANDE ÄR BANNLYST. UNDER DEMIURGEN STYRDE HON ÖVER DET SOM NU ÄR ÖSTEUROPA OCH SOVJETUNIONEN. HENNES LIKTORER VAR MEDLEMMAR

BINAH'S

KATEDRAL

AV FURSTEHUSEN. HON HAR TIDVIS TAGIT FORM SOM INKARNAT, VANLIGEN SOM GUDOMLIGHETER KNUTNA TILL DEN ORTODOXA KYRKAN. EFTER FÖRSVINNANDET UPPMUNTRADE HON STATSKOMMUNISMEN OCH KNÖT ÖSTBLOCKET NÄRMARE TILL SIG. KOMMUNISMEN SKULLE ERSÄTTA RELIGIONEN SOM ETT SÄTT ATT KONTROLLERA MÄNNISKORNA. MEN FÖRSÖKEN MED KOMMUNISMEN FÖRSTÖRDES AV UTVECKLINGEN PÅ RESTEN AV JORDEN. UNDER 80-TALET HAR DEN SVARTA MADONNAN ÅTER BÖRJAT MANIFESTERA SIG SOM EN GUDOM.



OS

RENUNCIONES

var ursprungligen en missionsstation djupt inne i djungeln vid Orinoco. Den övertogs av doktor Blanco i början av 80-talet. Han byggde ut den till en modern tortyranläggning. Nu finns en luftkonditionerad huvudbyggnad i två våningar på en kulle ovanför floden. Nedanför den ligger flera enklare byggnader och hyddor, som fortsätter ut i vattnet. Ett litet flygfält ligger bakom anläggningen. Hårdnackade fiender till Astaroth förs till Los Renunciones för behandling. Ett underjordiskt komplex under huvudbyggnaden flyter samman med Golabs citadell i Inferno. Männis-

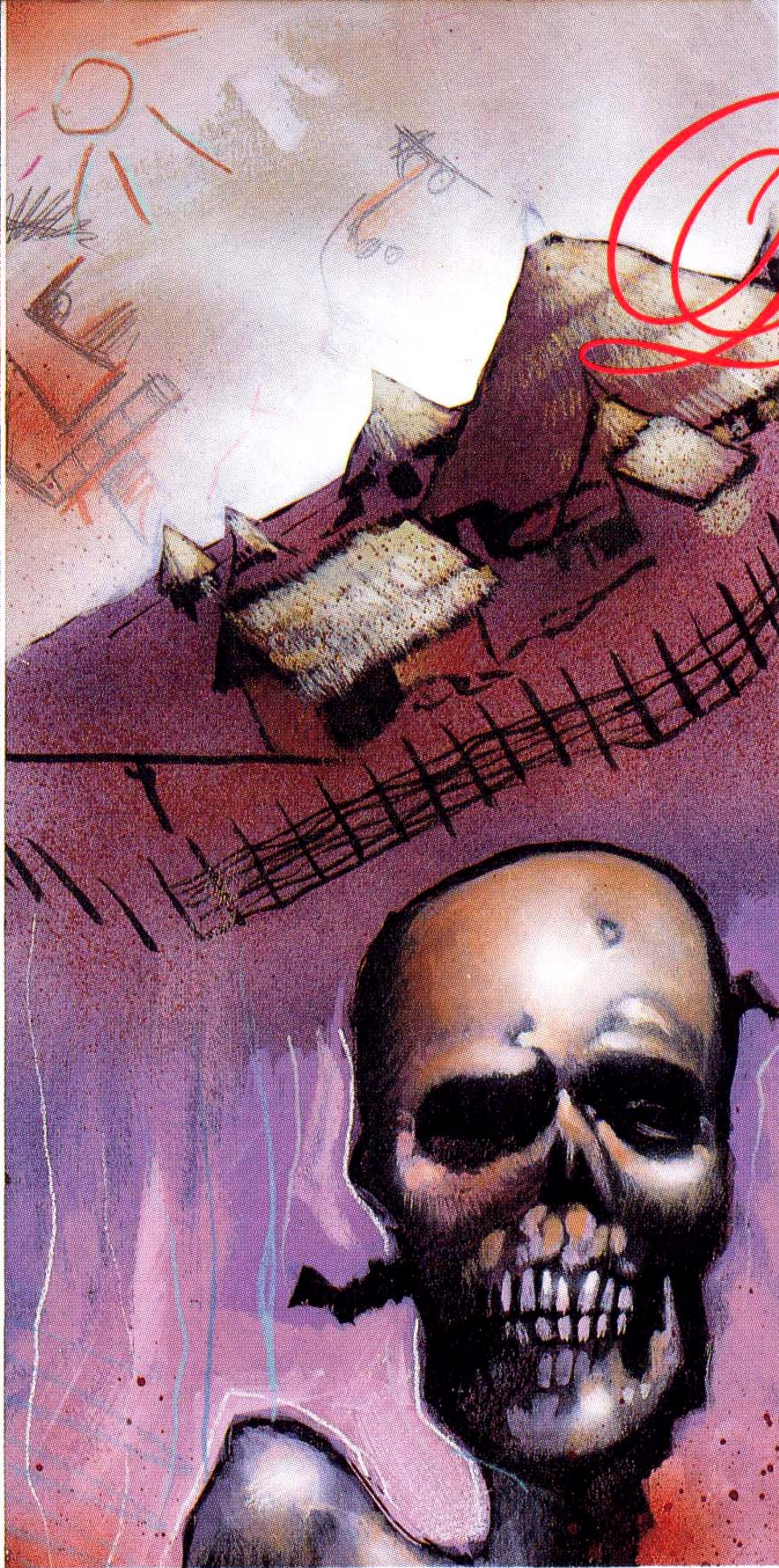
kor som förs ned där måste slå ett egoslag för att inte bli besatta av tanken på smärta och förnedring, egen och andras. I djungeln bakom huvudbyggnaden finns rader av rostiga järnburar där fångar förvaras i väntan på "behandling". Fiender till dödsänglarna och Astaroth förs direkt ned i tortyrkamrarna, ibland för att avkrävas vittnesmål. I järnburarna förvaras försökspersoner som inte har något egenvärde för dödsängeln — kidnappade indianer och nybyggare, inköpta gatubarn och tillfångatagna gerillamän och soldater.



AKAMURA

BUILDING

Nakamura Tradings kontor ligger i centrala Tokyo, i östra Ginza. Det är en anonym, 80 våningar hög skyskrapa i svart glas och rödfärgad betong. Nakamuras röda logotype lyser på husets kortsida. Största delen av byggnaden



JERABA

Runt Djeraba sprider sig en cirkel av död. Den ökar med en meter för varje månad och har redan ödelagt en grannby, där befolkningen har förvandlats till levande döda. En grupp berber som försökte utplåna dödsängeln inkarnat förvandlades själva till levande döda och vaktar nu Djeraba ridande på halvblod från Inferno. Djeraba låg ursprungligen i en liten oas. Bebyggelsen bestod av enkla lerhus och grottbostäder formade i den mjuka klippan runt dalgången där byn ligger. På 20-talet kom europeiska konstnärer och bosatte sig i byn. När Cantorre kom dit på 40-talet bestod halva befolkningen av européer.

Oasen dog snabbt. Vattenkällorna finns kvar, men ingenting växer i Djeraba. Döda palmstammar sticker upp ur marken.

upptas av kontorslokaler. 1500 människor arbetar i huset, som för en besökare ser ut som en vanlig kontorsbyggnad. Men The Nakamura Building är en portal mot Tiphareths citadell. De som arbetar i byggnaden och tillfälliga besökare märker sällan något egendomligt, men huset kan ändra form och bli större eller mindre invändigt. Det kan ha ett obegränsat antal våningar. Nakamuras tjänsterum på de övre våningsplanen ligger ofta hundratals våningar upp i byggnaden.

Det finns inga levande varelser förutom Cantorres lärjungar i byn. Bebyggelsen består fortfarande av lerhus och klippbostäder. I öknen runt byn strövar levande döda omkring. I sanden runt oasen ligger tusentals mumifierade kroppar som Cantorre kan förmå resa sig på befallning. Sandryttarna, Cantorres odöda tjänare, rider runt och fångar in oförsiktiga människor och för dem till Djeraba för att tjäna som offer i de nekromantiska ritualerna.




ETROPOLIS

DEN LEVANDE

STADEN

Delar av Metropolis är fortfarande bebodda. Här bor fortfarande människor som inte är lika förblindade som vi. De är inneslutna i sina egna trånga verkligheter och försöker bara en liten del av staden omkring sig. De flesta är människor från vår värld som har förlorat sig ut i Metropolis och aldrig hittat tillbaka. De är inte uppvaknade och föds, lever och dör som vanliga människor. De lever som asätare och jägare i små grupper bland ruinerna. De är mycket misstänksamma mot främlingar. Här finns också andra varelser som en gång var våra bundsförvant eller tjänare, eller som har sökt sig till staden efter vårt fall.



På enstaka platser har den levande staden återuppstått. Som öar i ruinerna ligger bebodda områden. Efter att ha vandrat i veckor genom öde ruiner kan man komma till en ensam gata med öppna butiker och ett normalt gatuliv. Inland är gatan en del av vår värld och invånarna ser inte ruinerna som omger dem. Inland är del verkligen en del av Metropolis som skyddas av en uppvaknad människa som kan hålla azghouler och plundrare borta.

De vanligaste vandrarna i staden är azghoulerna, människornas gamla tjänare som blev övergivna av släden i vår världighet. De har tagit vår plats i staden och ser på oss som fångenskap. Azghouler kommer ibland till oss och tar oss till fånga. De finner vårt för- och tag och tar alla tillfrågade. I akt att roa





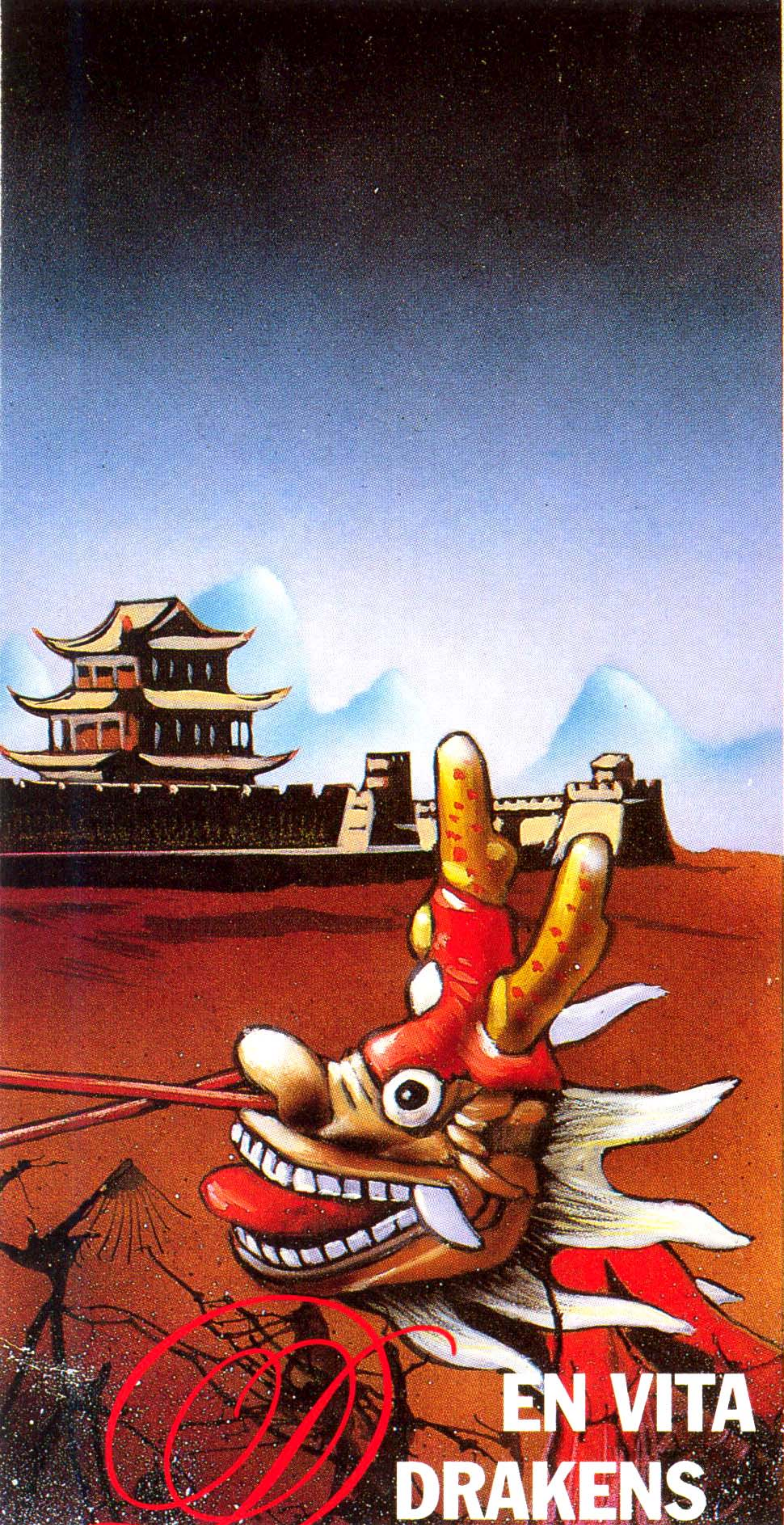
LÖMDA GUDAR

"Vi låg i första försvarslinjen norr om Wafra, nedgrävda i en sandig bunker med värkande ryggar och infekterade sår över kroppen. Vi

hade gett upp kampen mot sanden. Den fanns under kläderna, i vattnet, i brödet, i vapnen. Ingen hoppades längre. Vi vek perssvanar av flygbladen från amerikanarna, rökte våra sista cigaretter och väntade på döden. Den kom före gryningen, som svarta fåglar mot horisonten. Några försökte få fart på luftartilleriet, men sanden hade ätit sig in i mekaniken. Bombarna föll och öknen fattade eld Där såg jag honom för första gången, omväld av eld

och bombsplitter. Han dansade över bunkarna, över fälten av döende och döda, genom den brinnande napalmen. Bombkrevaderna dränktes i hypnotisk, skälvande musik. Han var svart och blå, med en ynglings smidiga kropp och ett tygstycke virat om höfterna. Han dansade över de döda, över sönderbombade skyddsvärn som flammade av eld.

Vi reste oss för att se honom dansa, trots att bombarna fortsatte att falla. Jag snubblade upp ur bunkern och stapplade mot honom. Adnan kom efter mig. Fötterna rörde sig i takt med musiken. Kroppen glömde tröttheten. Jag kände inte hettan längre, inte fruktan för explosionerna. Runt oss föll bunkarna sönder. Sanden blåste upp i mäktiga virvlar. Jag följde den dansande guden, bort över de brinnande fälten."



EN VITA DRAKENS

TRÄDGÅRD

Områ-

det närmast Li-Paos palats är omgivet av en tre meter hög mur och bevakat av militär och modern larmutrustning. Palatsområdet består av en huvudbyggnad med 200 rum och tio sidobyggnader. Alla byggnader är uppförda i klassisk kinesisk stil med brutna tak smyckade med drak huvuden. Ett tusental människor och liktorer bor inom murarna. Den inre palatsbyggnaden med 30 rum ligger innanför en innergård. Dit får bara de högsta hovdignitärerna komma. På sin egendom är Li-Pao den levande guden. Han bestämmer över liv och död och omges av omfattande ritualer. Han lämnar sällan den inre palatsbyggnaden, där han tillbringar en stor del av sin tid på en förgylld draktron inför sina närmaste hovmän och tjänare.



KALI DURGAS

TEMPEL

Templet ligger på en hög-

platå i norra Tamil Nadu, omgivet av oländiga berg och skogar. Ursprungligen bestod det bara av det som nu är inre templet, många hundra år gamla delar där brunnen med Blodets röst finns.

Kali Durgas närmaste tempeltjänare är en slags nefariter, kvinnor som har levt i många hundra år i templet och delvis är fångade i dödsängeln Inferno. Om de lämnar det innersta templet förintas deras kroppar.

Runt det inre templet finns ett 50-tal nyare tempelbyggnader, uppförda under de senaste hundra åren. Inga levande växter finns kvar inom området. Döda träd reser sig mot himlen. Vattnet är förgiftat. Insekterna är förvridna och sjukliga. Inom området lever några tusen av dödsängelns närmaste tjänare.



S NAKAMURA
VÄNTAR ER PÅ
SJUTTIOANDRA
VÅNINGEN. JAG KLEV IN I HISSEN TILLSAMMANS MED ETT TIO TAL ANDRA MÄNNISKOR. DEN GLED LJUDLÖST UPP MELLAN VÅNINGARNA. EFTER DEN SEXTIOFÖRSTA VAR JAG ENSAM MED HISSPOJKEN. DEN SISTA BITEN KÄNDES SOM EN EVIGHET. TILL SLUT ÖPPNADES DÖRREN.

—SJUTTONDE VÅNINGEN. NI FÅR BYTA HISS HÄR, SIR.

KORRIDOREN VAR ÖDE. HISSEN FÖRSVANN NED BAKOM MIG. JAG GICK BORT TILL DEN MINDRE PERSONHISSEN. I ALLA RIKTNINGAR STRÄCKTE KORRIDORERNA UT SIG, ORIMLIGT LÅNGA KORRIDORER, ALLTFÖR LÅNGA FÖR DEN SMALA SKYSKRAPAN. HISSEN VAR AV IMITERAD SEKELSKIFTESMODELL MED SMIDA JÄRNGALLER BAKOM SKJUTDÖRREN. DET FANNS BARA EN KNAPP, SÅ JAG TRYCKTE PÅ DEN.

S **RKONT- ERNA**

HISSEN PASSERADE VÅNING EFTER VÅNING, ALLA LIKA ÖDE. ALLT TÄTARE SPINDELVÄV TÄCKTE VÅNINGSPANEN JAG PASSERADE. FÖRST TRODDE JAG DET VAR EN SYNVILLA. MEN FÖR VARJE VÅNING BLEV DEN MER PÅTAGLIG, TILLS DEN LETADE SIG IN I HISSEN OCH TÄCKTE VÄGGARNA MED ETT SILVERSKIMRANDE NÄT. NÄR HISSEN STANNADE FICK JAG DRA MIG LOSS FRÅN DE KLIBBIGA TRÅDARNA.

—DEN HÄR VÄGEN, SIR.

EN VAKTMÄSTARE ÖPPNADE HISSDÖRREN OCH VISADE VÄGEN GENOM VINDLANDE GÅNGAR TÄCKTA AV SPINDELVÄV. HAN ÖPPNADE EN DÖRR I ÄNDEN AV EN KORRIDOR OCH JAG SÅG IN I ETT MODERNT, LUFTKONDITIONERAT KONTOR.



**O AS THOU WILT SHALL BE THE WHOLE OF THE LAW,
AND LOVE IS THE LAW. "ALEISTER CROWLEY"**

NAKAMURA SATT BAKOM SKRIVBORDET. SPINDELVÄVEN VAR BORTA, MEN ÄNDÅ INTE. BAKOM OCH GENOM DEN SPÄDA JAPANSKAN SKYMTADE JAG SPINDELNS MÖRKA SKUGGA."

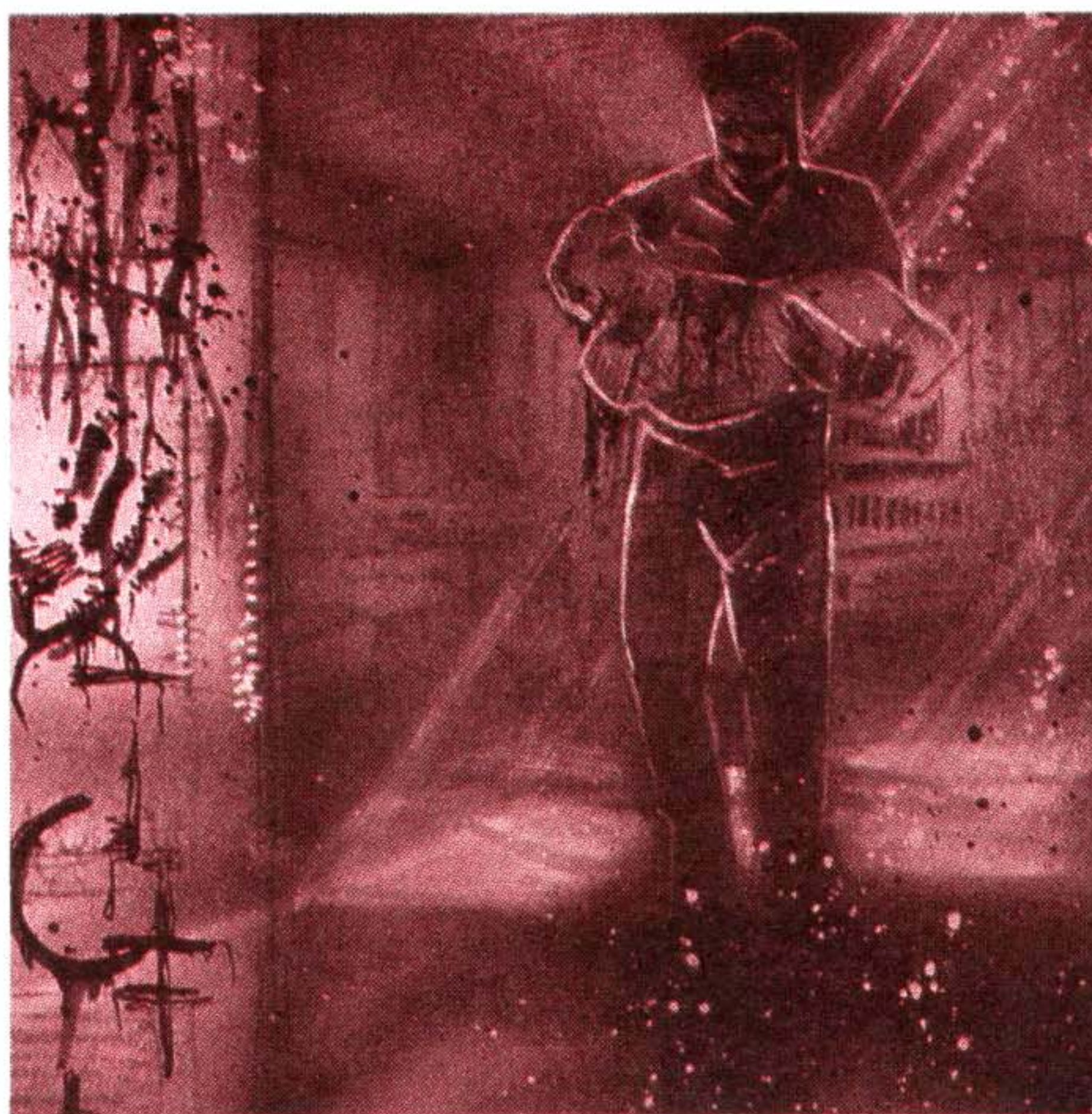
ARKONTERNA ÄR INTE INDIVIDER I MÄNSKLIG MENING. DE ÄR PRINCIPER, MATERIALISERADE IDÉER SOM FORMAR ILLUSIONEN. INGEN VET OM DE HAR ETT JAGMEDVETANDE ELLER INTE.

Deras hela väsen finns inbyggda i citadellen i Metropolis. Vad de tänker, tycker och planerar — om de ens gör det — är bortom vår fattningsförmåga. Vi beskriver dem som individer för att det är så människorna uppfattar dem. De har i själva verket inget kön, ingen ålder eller egentlig personlighet. Vi tolkar dem utifrån våra mänskliga referensramar och ger dem en mänsklig form.

När de tar form som inkarnater i vår verklighet är det bara en skärva av deras fulla väsen som gestaltas. Inkarnerade i vår värld blir de personifierade, illusionens art är sådan att den kräver det.

Den stora lögnen hålls samman av arkonterna, som härskar över liktorerna och miljoner mindre tjänare av mänskligt och omänskligt ursprung. De mänskliga tjänarna vet sällan vem de arbetar för. Bara några tusen anar sanningen. Många tror att de tjänar direkt under Gud. Ett fåtal människor känner till sanningen och tjänar villigt arkonterna i utbyte mot makt och rikedomar.

Arkonternas organisation är löst sammanhållen. Den saknar en naturlig ledare sedan Demiurgen försvann. De tio arkonterna ansvarade ursprungligen för var sin del av världen: Nordamerika, Latinamerika, Europa, Sovjetunionen, Kina, Sydostasien, Mellanöstern, Afrika, Indien och Australien/Stilla Havet. När fyra arkonter försvann försökte de sex kvarvarande ta över makten över de lediga områdena: Mellanöstern, Afrika, Latinamerika och Indien. Striden rasar fortfarande mellan dem.



**DE KAN SE LIKTORER, RAZIDER OCH ANDRA VARELSER
SOM FINNS MITT IBLAND OSS.**

Under varje arkont finns 50-75 000 liktorer och cirka 150 000 mindre tjänare. Längst ned finns de mänskliga tjänarna, upp till en miljon till antalet. Det finns en grupp liktorer i varje stad, region och land. De finns mitt ibland oss, men vi anar aldrig deras existens. De arbetar inom den mänskliga maktstrukturen, som en makt bakom tronen. De styr nästan all mänsklig verksamhet utan vår vetskap.

Liktorerna tar mänsklig skepnad och skaffar sig positioner som politiker, höga militärer, framstående affärsmän, jurister och polischefer.

Den katolska kyrkan, frimurarna och delar av de högre nivåerna inom den organiserade brottsligheten är dominerade av liktorer. De stoppar alla tendenser till tänkande och utveckling som hotar illusionen eller liktorernas makt. Liktorerna har en egen organisation för att samordna arbetet.

Under varje grupp liktorer finns mänskliga tjänare. De finns inom samma områden som de liktorer de tjänar. De är också affärsmän, jurister, militärer eller politiker. Liktorerna väljer sina tjänare bland stabila människor med konservativa ideal. De är ofta förmögna och inflytelserika. De är många fler än liktorerna och farliga fiender att stöta sig med.

Vissa människor känner till liktorernas sanna natur och kan kalla på dem om det behövs. De känner till arkonternas existens, även om de bara har fått höra liktorernas lögn om verkligheten som ett paradiset eller en parallellvärld. De vet inte att vår verklighet är en illusion.

Det finns nästan inga mänskliga magiker under liktorerna. Liktorerna motsätter sig att människor lär sig så kraftfulla metoder. Det händer att liktorer spårar upp magiker och oskadliggör dem, för risken att de anar sig till den stora lögnen. Det innebär inte att arkonterna saknar magiker i sina led. De flesta liktorer behärskar en eller flera skolor inom magin.

Varje arkont har en egen organisation med egna arbetsmetoder. Geburah låter sina liktorer och tjänare infiltrera rättssystemet och styr på så sätt. Hans liktorer och mänskliga tjänare är domare, jurister och åklagare. Arkonternas organi-

sationer arbetar också utanför det egna geografiska området, men har bara total makt inom det egna området.

I ledningen för varje arkonts tjänare finns ett sändebud, en mäktig liktor med mandat att styra liktorer och mänskliga tjänare. Sändebudet finns i det geografiska område som behärras av arkonten. Det återspeglar arkontens egen "personlighet" och är så nära en inkarnat arkonterna i allmänhet kommer i vår verklighet.

Arkonternas organisationer har en oerhörd makt och stora resurser. Deras samlade tillgångar överstiger vida vad USA eller de europeiska staterna kan prestera på alla områden: militärt, ekonomiskt och politiskt. Stora delar av världens resurser är i deras händer. De kan kalla in polis eller militär mot misshagliga personer, förfälska bevismateriel, döda eller hota motståndare och styra medier och information. Allt utan att någon anar någon styrning uppfirån.

Arkonternas maktkamp har orsakat öppna strider mellan liktorer och mänskliga tjänare. Några arkonter vill upprätthålla ordningen genom att utse en egen demiurg, men kan inte enas om vem som är mest lämpad. Kether arbetar för att de ska invänta Demiurgens återkomst.

Malkuth, rebellen bland arkonterna, har öppet deklarerat sitt uppror mot Demiurgen och de andra fem arkonternas styre. Hon har brutit med de andra och ställt sig på mänsklighetens sida. Hon har kvar sina liktorer, trots den öppna konflikten med de andra arkonternas styrkor. Malkuths fäste är Europa och hennes tjänare arbetar för att befria människan från fångenskapen. Känner sig arkonterna och liktorerna hotade, eller misstänker de att en människa har fått kännedom om illusionen och den sanna verkligheten, börjar de agera. Först används påtryckningar och förtäckta hot. Liktorerna kan förhindra att en misshaglig artikel eller bok publiceras. De kan direkt konfrontera personen och påpeka att det är bäst för dem att glömma vad de har sett eller upplevt. Räcker inte det blir hoten mer påtagliga — hus bränns ned, mänsk-

liga tjänare misshandlar den misshagliga, liktorerna visar sig i sin sanna skepnad, falska intyg förvisar folk till mentalsjukhus, osv. Envisa personer kan anklagas för brott. Falska bevis fabriceras och oförvitliga vittnen dyker upp. Hjälper inget annat likviderar liktorerna personen, på vanligt sätt eller med magi om så är nödvändigt. Det är en åtgärd som vidtas först i sista hand.

Det innebär inte att det är omöjligt att utforska verkligheten bortom illusionerna. De som har vett att inte basunera ut vilka de är och vad de vet undgår lätt liktorernas uppmärksamhet. Det är de som försöker avslöja lögnerna för sina medmänniskor som får problem.

Människor med förhöjt medvetande, magisk intuition eller schizofreni kan skymta den sanna verkligheten. De kan se liktorer, razider och andra varelser som finns mitt ibland oss. Ibland kan de se varelsernas sanna skepnad på fotografier av bolagsstyrelser, politiker, kyrkliga dignitärer eller militärer. De ser liktorernas eller razidernas groteska form bland de vanliga människorna på fotot. De som saknar förmåga att se sanningen ser bara mänskliga ansikten.

Sådana människor blir lätt chockade vid besök på polisstationer, i kyrkor, på militärbaser eller företagsstämmor. De som inte kan hantera upplevelsen blir schizofrena. Ingen människa ser genom illusionen hela tiden. Också de som kan skymta sanningen är i normala fall förblindade.

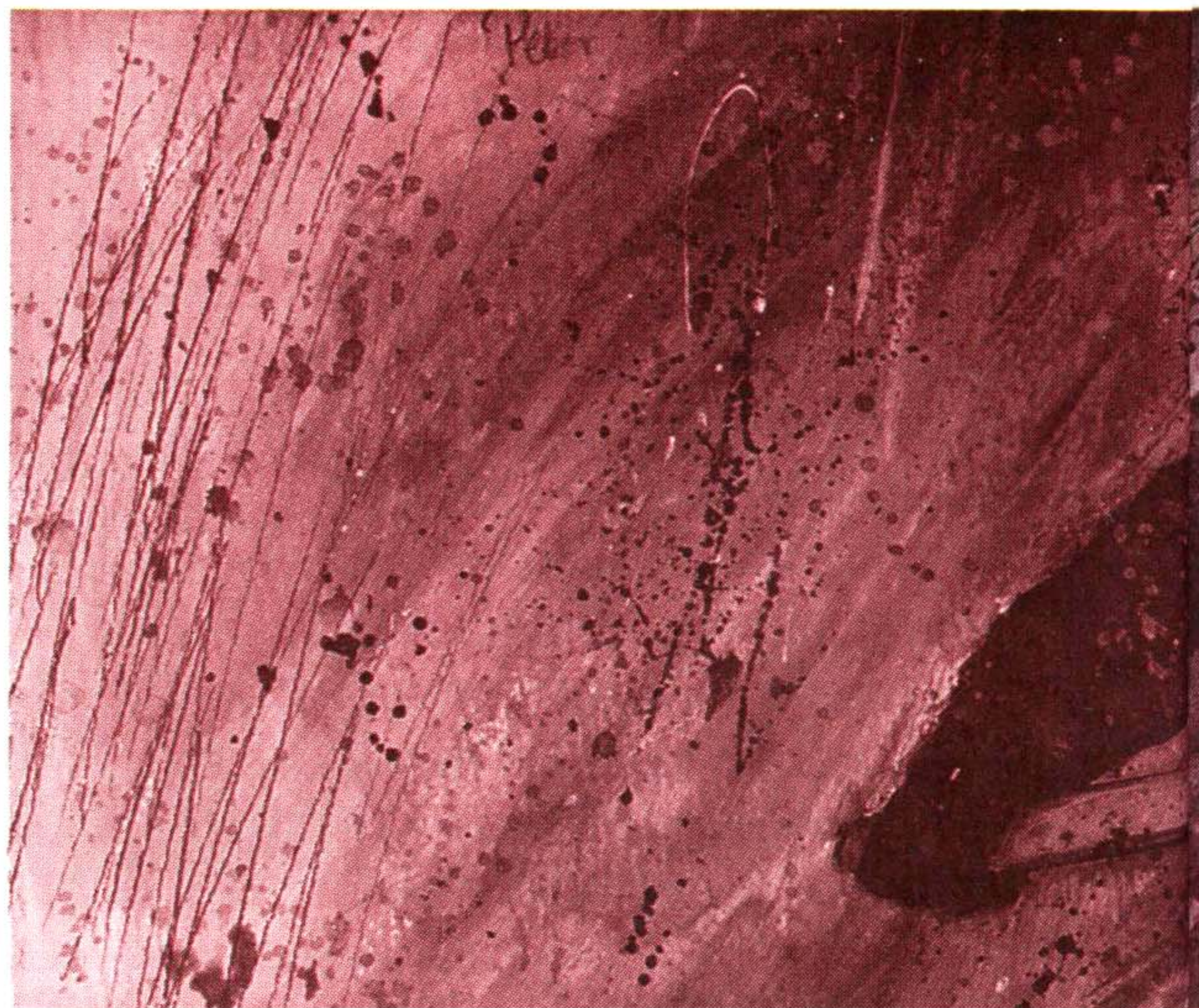
Den stora lögnen har få fiender, men vissa av dödsänglarna smider planer som hotar att störa illusionerna. Malkuth och vissa av de uppvaknade motarbetar den aktivt, men har haft små framgångar hittills. Utanför kampen står flera egendomliga krafter, glömda gudar och varelser som betraktar skeendet med intresse utan att själva blanda sig i leken. Vad de planerar känner ingen till.

Vi beskriver de tio arkonterna, deras sändebud, mänskliga tjänare och andra slavar tillsammans med den maktstruktur de har byggt upp i vår värld.

KETHER ÄR DEN URSPRUNGLIGA ARKONTEN. HAN SKAPADES FÖRST AV DEMIURGEN INFÖR FÄNGSLANDET AV MÄNNISKAN. KETHER ÄR OCKSÅ DEN MÄKTIGASTE AV ARKONTERNA. HANS MAKT KAN MÄTA SIG MED DEMIURGENS. VISSA HÄVDAR ATT KETHER, TILLSAMMANS MED CHOKMAH OCH BINAH, ÄR DELAR AV DEMIURGEN, SKAPADE UR HANS EGET KÖTT OCH TANKE. TILLSAMMANS SKULLE DE MOTSVARA TRE DELAR AV DEN FÖRSVUNNE GUDEN.

Kether är obrottsligt lojal mot Demiurgen. Han inväntar sin herres återkomst och vägrar lyssna på de andra arkonternas vädjan om att han ska ta Demiurgens plats. Resultatet har blivit ökad splittring och en våldsam maktkamp bland arkonterna. Kether skulle krossa den arkont som försökte ta Demiurgens plats.

Hans citadell i Metropolis är det högsta och mäktigaste. Det sträcker sig som en pelare mot den mörka skyn. De vidsträckta salarna och korridorerna är fyllda av tjänare, en myllrande armé av lojala slavar. Bara mindre delar av citadellet är förfallna, även om de nedre våningarna gradvis vittrar sö-

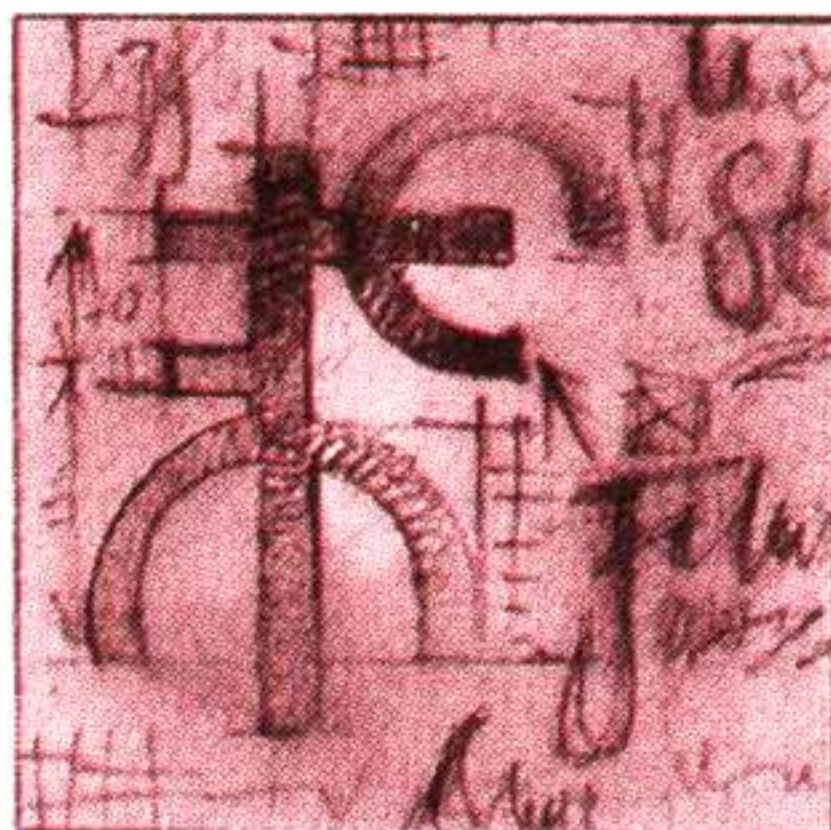


sionen, får människor att se honom som den rättmätige härskaren över deras liv. Kether utövar sin makt genom kungahus och adliga familjer. Hans inflytande är stort i länder

ETHER— **Härskaren**

der och töms på tjänare. Citadellet är till stora delar täckt av ärgad koppar. Väggarna pryds av ett oändligt antal formlösa skulpturer av mäktiga ledare från verkligheter långt bortom vår egen eller Metropolis. Kether dominerar citadellet fullständigt och hans tjänare kan ses som delar av honom.

Kether personifierar den gudomliga härskaren, han som härskar i gudarnas namn. Han är den styrande principen, den som födde de övriga arkonterna ur sin blotta existens. Hans närvaro föder obrottslig lojalitet i alla tjänare. Bara att närma sig hans citadell, eller hans sändebud i illu-



styrda av traditioner och kungahus med reell makt. Kethers liktorer har sedan årtusenden infiltrerat kungahus, adelsfamiljer och kejserliga blodslinjer. Hans inflytande var oerhört före industrialismens genombrott, men under 1900-talet har det gradvis minskat. Utvecklingen har förvirrat honom och skadat hans maktstruktur. Kether hatar Malkuth

intensivt, eftersom han anser att hon ligger bakom förändringarna.

Han kommer rätt väl överens med de övriga arkonterna. Han har haft en del konflikter med Binah och Netzach, som han anser har ökat sin makt på hans bekostnad, men det har inte gått till öpp-



na strider. Geburah och Kether kommer väl överens och deras liktorer samarbetar ofta.

Kether har sitt huvudsakliga fäste i Kina, även om hans inflytande är stort bland alla adelsätter i världen. De senaste femtio årens utveckling i Kina bekymrar honom, men hans liktorer behåller sitt grepp över riket. Troligen kommer han att störta kommunismen och återinföra kejsardömet i Kina, men för tillfället har Kether dragit sig undan ansvaret för maktstrukturen i Kina.

Det har lett till att Binah gradvis infiltrerat landet med sina styrkor. Revolutionen 1949 var ett resultat av det. Den byråkrati som alltid har styrt Kina är dock fortfarande dominerad av Kethers tjänare.

Kether vill återinföra ett feodalt styre i hela världen, moderniserat men ändå fast förankrat i tanken på den gudomliga härskaren. Ett samhälle utan Malkuths rebelliska idéer, lett av auktoritära härskare utan respekt för de livegnas liv och egendom.

Kethers sändebud Kether har flera sändebud i vår värld. De viktigaste är furst Rainer Xavier von Habsburg i Europa och prins Huang Li-Pao, den rättmätige arvingen till Kinas tron. Furst Rainer har förlorat mycket av arkonstens stöd under senare år. Kether förbereder störtandet av kommunistpartiet i Kina, så Li-Pao är för tillfället till större nytta än furst Rainer. Fursten behåller sitt grepp om mel-

laneuropeisk adel och hoppas på rätt tillfälle att återinföra det tysk-romerska kejsardömet.

Li-Pao är en före detta Kuomintangöverste som lever i exil i Taiwan. Han omger sig fortfarande med delar av sitt hov och stora militärstyrkor. Li-Pao är en mäktig man i Taiwan och till och med regeringen lyssnar när han talar. Han lever i ett mandarinskt palats, omgivet av stora egendomar. Där har han inrett sitt privata kejsardöme och behandlas som en levande gud av sina undersåtar.

Li-Pao arbetar för att återinföra kejsardömet i Kina. Han försöker förtvivlat få Taiwan att anfälla Kina, men har haft liten framgång hittills. Taiwans regering vill undvika ett nytt blodigt krig. Men hos de äldre militärerna har Li-Pao stort stöd.

Han representerar en idealiserad bild av kejsardömet för sina anhängare och för de journalister som finner honom. Hans verkliga ideologi är nattsvart, ett återinförande av terror och livegenskap bland bönderna. Alla intellektuella ska avrättas eller sättas i arbete för kejsardömet. De gamla idealen om lojalitet in i döden, uthärdande av lidande och kejsarens gudomliga rätt ska återinföras.

Hung Li-Pao har mer än 20 000 soldater i en privat armé. På hans egendom finns 5000 lydiga tjänare och bönder. Alla är fullständigt lojala och beredda att offra livet för sin herre. Li-Pao har också goda kontakter bland många militärer och inom konservativa delar av regeringen. Delar av Taiwans underrättelsetjänst är i hans händer. Under 60-, 70- och 80-talen fick han

bidrag av CIA för att starta uppror i Kina och han har fortfarande goda kontakter inom "firman".

Li-Paos organisation är helt toppstyrd. Alla viktiga beslut måste godkännas av honom själv. Det har lett till stora problem med reaktionstider, och organisationen är mycket ineffektiv. Under Li-Pao finns tre krigsherrar som leder hans militära styrkor. Dessutom har han en grupp rådgivare som förser honom med information med hjälp av toppmodern teknologi. (Li-Pao delar Kethers motvilja mot teknologi, men inser att det är nödvändigt tills kejsardömet har återuppstått). Under krigsherrarna finns en militär hierarki. Inom hovet praktiseras ritualerna från den sena kejsartiden på 20-talet. Li-Paos män — få kvinnor tjänar honom — är oftast militärer och/eller adelsmän med anor från kejsartiden. De har makt och inflytande i det moderna Taiwan. De är reaktionära och längtar tillbaka till en tid få av dem har upplevt. Det finns en hel del liktorer bland dem.

Organisationen har stora resurser. Li-Pao är privat en av Taiwans rikaste män och har hela Kethers makt bakom sig. Hans militära styrkor är utrustade med moderna vapen, även om de föraktar den absolut modernaste utrustningen. De lar av poliskåren står på hans avlöningslista.

Hung Li-Pao har bara några få trojänare kvar i Kina. De flesta har dött av ålderdomssvaghet. Det innebär att hans inflytande är svagt på fastlandet. Binah hindrar honom från att bygga upp en struktur inne i Kina.

Den vita drakens trädgård Hung Li-Paos egendom ligger på bergssluttningarna öster om staden Tainan i södra Taiwan. Området kallas Den vita drakens trädgård efter en skummande fors som sägs likna en vilande vit drake från luften. Hela egendomen omfattar 500 kvadratkilometer med åkermark och bambuskog. Tre byar ligger på marken. Byborna är fullständigt lojala mot Li-Pao.

Området närmast Li-Paos palats är omgivet av en tre meter hög mur och bevakat av militär och modern larmutrust-



RESULTATET HAR BLIVIT ÖKAD SPLITTRING OCH EN VÅLDSAM MAKTKAMP BLAND ARKONTERNA.

ning. Palatsområdet består av en huvudbyggnad med 200 rum och tio sidobyggnader. Alla byggnader är uppförda i klassisk kinesisk stil med brutna tak smyckade med drakhuvuden. Ett tusental människor och liktorer bor inom murarna. Den inre palatsbyggnaden med 30 rum ligger innanför en innergård. Dit får bara de högsta hovdignitärerna komma. På sin egendom är Li-Pao den levande guden. Han bestämmer över liv och död och omges av omfattande ritualer. Han lämnar sällan den inre palatsbyggnaden, där han tillbringar en stor del av sin tid på en för-

gyllt draktron inför sina närmaste hovmän och tjänare.

Li-Paos tronrum är en öppen port mot Kethers citadell i Metropolis. Alla som kliver in i rummet grips av samma vördnad inför majestätet som om de kom in i arkontens citadell. Ett egoslag krävs för att övervinna känslan.

Hung Li-Pao Hung Li-Paos mänskliga form är en kort kines i 50-årsåldern med lätt grånat hår och svarta ögon. Inför sina anhängare går han klädd i kuomintanguniform, eller i överdådiga hovkläder hämtade från den kinesiska kejsartiden. När han möter affärskontakter eller politiker utifrån klär han sig i välsittande, mörka kostymer. Han talar med mild, övertygande röst och har stor förmåga att övertyga folk.

Hans verkliga form är en kortväxt, drygt två meter lång, liktor. Som liktor är hans röst djup och väsande och han har ett hotfullt kroppsspråk.

PERSONLIGHET: Li-Pao är fixerad vid tanken på sin egen kejsarvärdighet. Han betraktar sig själv som en kejsare, inte bara för alla kineser, utan för alla människor och liktorer, ja för alla levande varelser. Han ser Kether som en gudomlig princip som han själv förkroppsligar. Han betraktar sig själv som gudomlig.

ROLLSPELSTIPS: Tala om dig själv i pluralis. Tala aldrig direkt till någon, utan genom en tjänare som får förmedla ditt budskap. Sitt fullständigt stilla och tala nedlåtande och förakt-



THROUGH THE ANGEL RAIN THROUGH THE DUST AND THE GASOLINE
THROUGH THE CRUELTY OF STRANGERS TO THE NEON DREAM LONG DISTANCE
INFORMATION I'LL TAKE THE SAME I GOT THE FUEL FOR THE TRANSFORMATION I'M
A NAKED FLAME "THE SISTERS OF MERCY"

ligt. I liktorsform kan du vara mindre stel och förvrida kroppen, men fortsatt att tala genom en tjänare och behåll den nedlåtande tonen.

RÖR	36	EGO	35
STY	45	KAR	30
TÅL	45	UPP	30
UTS	15 (3)	UTB	50

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: ±0 (som liktor)

LÄNGD: 170 cm (220 cm)

VIKT: 450 kg

SINNEN: Ser infrarött och ultraviolett.

KOMMUNIKATION: Tal eller telepati

FÖRFLYTTNING: 18 m/SR

HANDLINGAR: 5

INITIATIVBONUS: +24

SKADEBONUS: +10

SKADEKAPACITET:

10 skråmor = 1 lätt sår

9 lätta sår = 1 allvarligt sår

7 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 3 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 255

NATURLIG RUSTNING: 2 p

FÖRMÅGOR: Befallande röst, Talar alla mänskliga språk, Telepati, Telekinesi 100 kg 10 m/sek, Okänslig för eld

FÄRDIGHETER: Automatvapen 50, Gevär och armborst 30, Pistol och revolver 30, Tunga vapen 30, Smyga 30, Undvika 30, Stångvapen 30, Svärd 50, Informationssökning 70, Ockultism 50, Språk — samtliga mänskliga, Världsvana 70, Diplomati 70, Etikett 70, Förhörsteknik 50, Kontaktnät: exilkineser 30, Kontaktnät: liktorer 30, Rida 20, Vältalighet 50, Köra bil 20, Humaniora 20, Medicin 20, Samhällsvetenskap 30

ANFALLSSÄTT: Bett 20 (skr 1-6, ls 7-13, as 14-24, ds 25+), 2 Klor 25 (skr 1-7, ls 8-14, as 15-28, ds 29+), Slag 20, Spark 15, Kast 15, i övrigt enligt vapen

UTRUSTNING: Bär en Glock 17 i axelhölster. Har alltid två livvakter med sig.

MAGI: Vansinnets skola 50 (Alla besvärjelser till FV 30), Passionernas skola 40 (Alla besvärjelser till FV 20)

HEMORT: Taiwan

General Hu General Hu är Li-Paos närmaste man. Han är varken människa eller liktor, utan tillhör en uråldrig art av krigare som lever bortom vår illusion. Hans verkliga namn känner inte ens Li-Pao till. Normalt hyr hans art inte ut sina tjänster till liktorer eller dödsänglar. Ingen vet varför Hu har lämnat sina vanliga jaktmarker och tagit tjänst hos en liktor.

I mänskliga ögon är Hu en storväxt kines i 40-årsåldern. Han har snaggat, svart hår och går alltid klädd i stridsuniform. Den som kan se genom illusionerna ser honom som en humanoid med skrovlig, mörk hud täckt av ett kamouflagemönster som förändras med bakgrunden. Kamouflaget fungerar trots att människor inte ser hans sanna form. Huvudet är litet med lätt utstickande ögon och näsöppningar som kan förslutas. Munnen kan öppnas horisontellt eller vertikalt och är fylld av sylvassa benkammar istället för tänder. Han har inga yttre öron och ingen kroppsbehåring.

PERSONLIGHET: Hu är en krigare. Han lever för att slåss. Han uppskattar bara strider med någorlunda jämna odds och lämnar rena slaktarbeten och mord till underhuggare. Varelsor som saknar kampinstinkter och inte kan slåss existerar inte i hans medvetande.

Han lägger inte mer märke till dem än till djur eller växter. Han märker direkt om en människa kan slåss eller inte. De som helt saknar vapen- och stridsfärdigheter tilltalar han över huvudtaget inte och behandlar som om de inte var närvarande.

ROLLSPELSTIPS: Var ekonomisk i ditt rörelsemönster. Undvik att ta i handen, le och göra andra "oekonomiska" rörelser. Tilltala bara rollpersoner med stridsfärdigheter. Tala operativt och formellt.

RÖR	30	EGO	20
STY	35	KAR	8
TÅL	35	UPP	28
UTS	10 (3)	UTB	7

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: ±0 (i sann skepnad)

LÄNGD: 200 cm

VIKT: 150 kg



HE UNIVERSE IS A PROJECTION OF OURSELVES: AN IMAGE AS UNREAL AS THAT OF OUR FACES IN A MIRROR, YET, LIKE THAT FACE, THE NECESSARY FORM OF EXPRESSION THEREOF, NOT TO BE ALTERED SAVE AS WE ALTER OURSELVES. "ALEISTER CROWLEY"

SINNEN: Ser obehindrat i mörker. Ser genom illusionerna.

KOMMUNIKATION: Tal

FÖRFLYTTNING: 15 m/SR

HANDLINGAR: 5

INITIATIVBONUS: +18

SKADEBONUS: +8

SKADEKAPACITET:

8 skråmor = 1 lätt sår

7 lätta sår = 1 allvarligt sår

5 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 2 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 205

NATURLIG RUSTNING: 4

FÖRMÅGOR: Okänslig för eld och elektricitet

FÄRDIGHETER: Klättra 30, Samtliga skjutvapen 50, Smyga 50, Undvika 30, Kasta 35, Samtliga närstrids- och kastvapen 50, Slåss utan vapen 50, Simma 30, Gömma sig 60, Leta 30, Akrobatik 30, Fallteknik 30, Första hjälpen 30, Samtliga vapenmanövrer 30, Gifter och droger 20, Motorkunskap 20, Språk: engelska 15, franska 10, japanska 12, kinesiska 18, Sprängteknik 20, Säkerhetssystem 20, Överlevnadskonst 30, Förhörsteknik 15, Kontaktnät: asiatisk militär 15, Rida 15, Köra bil 20, Pilot 20

ANFALLSSÄTT: Bett 20 (skr 1-7, ls 8-14, as 15-22, ds 23+), 2 Klor 22 (skr 1-8, ls 9-15, as 16-24, ds 25+) eller enligt vapen

UTRUSTNING: Ingram m 10 i bältet, stridsdolk, kommunikationsradio.

HEMORT: Taiwan

O luong O luong är varelser som står under general Hus kommando. De används för att försvara Vita drakens trädgård mot inkräktare och för att skrämma lokalbefolkningen till lydnad. O luong liknar stora, vita bevingade ormar med halvt mekaniska huvuden och tänder av stål. De kan

flyga eller kräla på marken. I vanliga fall ligger de hoprullade i grottor under forsen som flyter genom Vita drakens trädgård. På nätterna rör de sig över egendomen och ser till att inga inkräktare kommer in.

PERSONLIGHET: O luong är demoner som har hämtats från Inferno och bundits i tjänst hos general Hu. De avskyr sin fångenskap och skulle ta alla tänkbara chanser att fly. De njuter av död och förintelse, men tillåts aldrig att härja fritt.

RÖR	20+2T10 (31)	EGO	1T10 (5)
STY	30+2T10 (41)	UPP	20+2T10 (31)
TÅL	20+2T10 (31)		

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: -5

LÄNGD: 40 m

MANKHÖJD: 1 m

VIKT: 8-10 ton

SINNEN: Ser infrarött.

KOMMUNIKATION: Kan ta enkla order.

FÖRFLYTTNING: 16 m/SR (flygande eller på marken)

HANDLINGAR: 5

INITIATIVBONUS: +19

SKADEBONUS: +9

SKADEKAPACITET:

8 skråmor = 1 lätt sår

7 lätta sår = 1 allvarligt sår

5 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 2 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 185

NATURLIG RUSTNING: 3

ANFALLSSÄTT: Bett 18 (skr 1-6, ls 7-13, as 14-19, ds 20+)

HEMORT: Inferno

ANTAL: 10 O luong finns i Vita drakens trädgård.

BINAH ÄR DEN TREDJE AV DE URSPRUNGLIGA ARKONTERNA. HON VAR URSPRUNGLIGEN LIKA MÄKTIG SOM KETHER, MEN SOVJETUNIONENS FALL HAR FÖRSVAGAT HENNE. TIDIGARE ASPIRERADE BINAH PÅ ATT BLI DEN NYA DEMIURGEN, MEN SEDAN KOMMUNISMENS FALL SAKNAR HON ALLT STÖD.

Hon har infiltrerat Kina, Latinamerika, Afrika med rätt god framgång. I Nordamerika och Västeuropa har hon helt misslyckats med att få fotfäste.

Binah tror inte på Demiurgens återkomst, men är beredd att stödja alla försök att få fram en ny härskare bland arkonterna. Hon fruktar att alla möjligheter att hålla kvar ett traditionellt släktsamhälle bland människorna faller samman annars.

Binahs citadell är det största efter Kethers, men lägre och mer oregelbundet till formen, byggt i mörk sten och förstenat trä. Mörka valvbågar reser sig över en labyrint av större och mindre salar, sammanbundna med trappor och ringlande gångar. Salarna är smyckade med målningar, reliefer och statyer av långlivade släkter och familjer hämtade från platser långt från vår värld.

pliktigar och ger privilegier enligt uråldriga mönster. Citadellet är genomsyrat av åldriga intriger och konspirationer mellan olika blodslinjer. Ritualer och ceremonier kringgärdar alla åtaganden. Binah representerar familjens, släktens och gruppens makt över individen. De mångas behov väger tyngre än den enskildes. Tidigare arbetade hon genom adelsfamiljer och hamnade ofta i konflikt med Kether. Numera utnyttjar hon kommunismen som sitt främsta verktyg. Efter dess fall planerar hon att övergå till religionen som främsta instrument, vilket har skapat en viss panik bland hennes liktorer, som har ägnat 70 år åt att bygga upp en kommunistisk struktur. Hon kommer troligen att ta över Chokmahs roll i illusionen.

Binah har en viss konflikt med Netzach, även om den har mildrats på senare år. Hon kommer bra överens med Geburah, men ogillar Malkuth och Tiphareth.

Hon har sitt primära fäste i Sovjetunionen, men har inflytande överallt där kollektivets rätt överskuggar individens. Hennes liktorer sitter i kommunistpartiets ledning, i KGB



INAH— **Den svarta madonnan**

Människor som kommer till citadellet dras snart in i intrigerna och tilldelas en plats i de komplicerade släkt- och grupp mönster som råder. Det är omöjligt att få något gjort i Binahs citadell utan förenas i blodsband, låta sig adopteras, ingå äktenskap eller på annat sätt infoga sig i kollektivet.

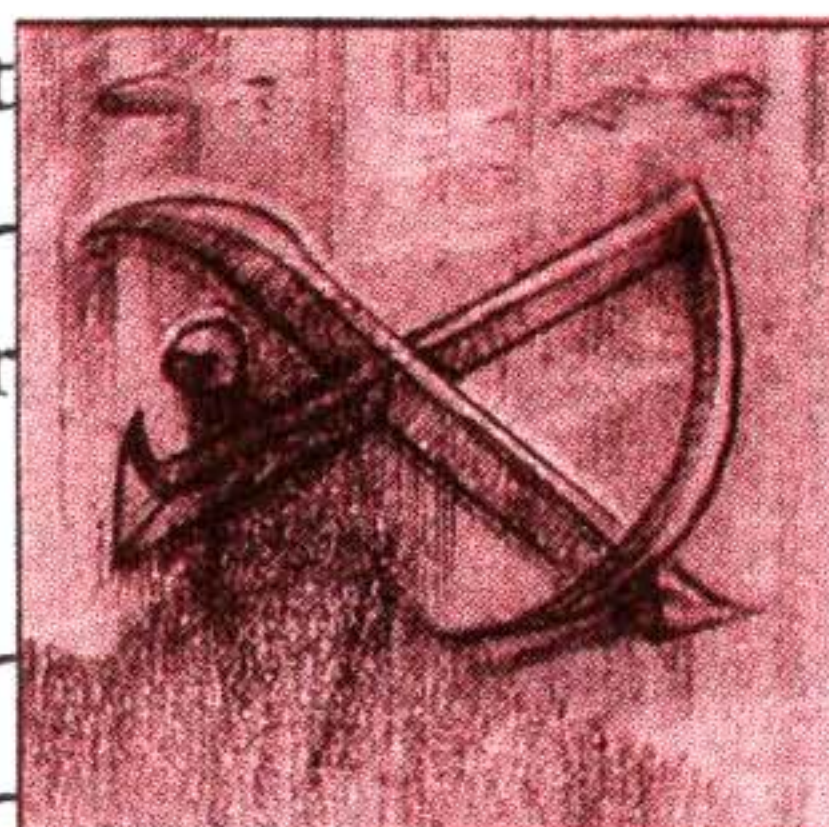
De nedre delarna av citallet är försänkta i evigt mörker. Under Binahs citadell finns de centralaste delarna av Labyrinten, som sträcker sig under staden.

Binahs tjänare är bundna till varandra och arkonten med komplicerade släktband som för-

och GRU. Hennes liktorer i andra länder är ofta fackföreningsledare, politiker och religiösa ledare.

Binahs sändebud Binahs sändebud är Maria Fjodorova, mor till tolv av Sovjetunionens mäktigaste män och ledare för en familj som kontrollerar stora delar av den växande sovjetiska maffian. Fjodorova är inte från början en liktor. Hennes mor stod i skuld till arkonten och vigde sitt ofödda barns liv åt Binah.

Arkonten lät inkarnera delar av sig själv i barnet och har styrt hela hennes liv. Binah såg till att Fjodo-



rova gifte sig med en mäktig man i nomenklaturen, en KGB-officer, och fick tolv söner, alla framgångsrika partimedlemmar och senare maffialedare. När barnen var födda började hon gradvis förvandlas till liktor, en förvandling som var fullbordad för tio år sedan. Hon bär fortfarande stora delar av arkontens väsen inom sig och är en blandning mellan inkarnat och liktor.

Fjodorova planerar en ny religiös väckelse i Ryssland, med Binah som tillbedd gudomlighet. Alla rester av det gamla systemet ska svepas bort och allt motstånd ska krossas. Trohet inför familjen, släkten och kyrkan ska ersätta det gamla kommunistiska systemet. En sträng, kollektivistisk religiös diktatur ska införas.

Fjodorovas söner är Binahs tjänare. De är inte längre helt mänskliga och kontrollerar stora delar av den undre världen i Sovjetunionen. Under sig har de tusentals människor som dyrkar Binah som en gudinna. Allt fler östeuropéer söker sig till den nya religionen och Binahs makt ökar för varje dag.

Rörelsen har stora resurser, dels från sin egen verksamhet och dels från ett nära samarbete med KGB. Vid behov kan KGB ställa upp med mindre kommandostyrkor och avancerad utrustning.

Katedralen Fjodorova har börjat bygga en väldig katedral några mil nordväst om Kiev. Folkmassor vallfärdar redan dit. Katedralen byggs i gammal grekisk-ortodox stil, uppblandat med modernare arkitektur. Den byggs till största delen i svart basalt. När bygget står färdigt planerar Binah att inkarnera i katedralen, för att lättare få fullständig kontroll över Ryssland.

Området runt katedralen ägs av Fjodorovas familj, som har fått det till skänks genom sina goda kontakter i KGB. De har en stor lantegendom som ligger några kilometer från katedralen. När familjemedlemmarna inte är i Moskva eller på resa runt Ryssland bor de på egendomen. Flera mindre städer och byar ligger på egendomen. Alla dyrkar Binah och en form av kyrklig feodalism har införts. Rester av kommunistisk ideologi har behållits och blandats med gammalrysk feodalism.

Centrum för hela trakten är familjen Fjodorovs datja i närheten av katedralen. Den består ursprungligen av en min-



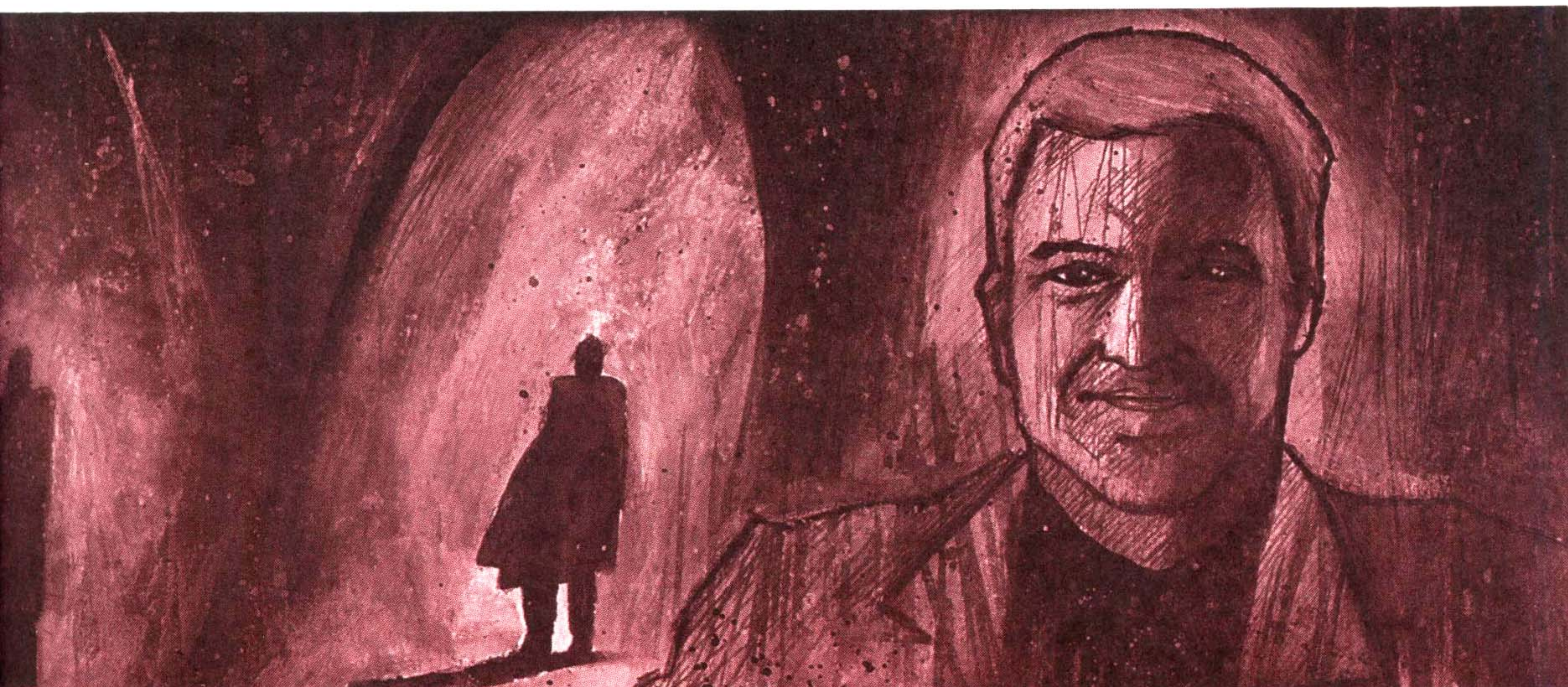
dre huvudbyggnad och en liten sidobyggnad, som har byggts ut med fem andra hus. Ett tjugotal familjemedlemmar och lika många tjänare finns alltid på egendomen. Maria Fjodorova finns alltid där.

Maria Fjodorova Maria Fjodorova är fortfarande till sitt väsen en människa, även om hon till det yttre har förvandlats till liktor och bär stora delar av Binahs väsen inom sig. Till det yttre är hon en storväxt, överviktig kvinna av obestämbar ålder.

Hon håller sin stora familj med söner, döttrar, svärdöttrar, svärsöner, barnbarn och barnbarnsbarn i ett järnhårt grepp. Hon har tolv söner, fem döttrar och 85 barnbarn. Fjodorova lämnar sällan datjan som ligger några kilometer från katedralen utanför Kiev. Hon har alltid stora delar av sin familj omkring sig och kontrollerar nogt alla förhållanden.

PERSONLIGHET: Fjodorova är sin familj. Allt hon gör, gör hon för familjens bästa. Hon är inte i första hand trogen mot Binah, utan handlar alltid för att öka makten hos sin egen avkomma. Hon betraktar Binahkulten som ett sätt att öka sina söners makt. Hon är medveten om att hon tjänar Binah som liktor, men betraktar det som något i grunden irrelevant jämfört med den egna familjen.

ROLLSPELSTIPS: Referera ständigt till släktförhållanden och



vänshipsband. Tala aldrig om någon utan att referera till två eller tre släktingar eller vänner. Tala med lugn basröst.

RÖR	30	EGO	40
STY	45	KAR	25
TÅL	45	UPP	30
UTS	13 (4)	UTB	25

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: ± 0 (som liktor)

LÄNGD: 165 cm (220 cm)

VIKT: 400 kg

SINNEN: Ser infrarött och ultraviolett.

KOMMUNIKATION: Tal eller telepati

FÖRFLYTTNING: 15 m/SR

HANDLINGAR: 5

INITIATIVBONUS: +18

SKADEBONUS: +9

SKADEKAPACITET:

10 skråmor = 1 lätt sår

9 lätta sår = 1 allvarligt sår

7 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 3 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 255

NATURLIG RUSTNING: 2

FÖRMÅGOR: Befallande röst, Talar alla mänskliga språk, Telepati, Telekinesi 100 kg 10 m/sek, Okänslig för eld

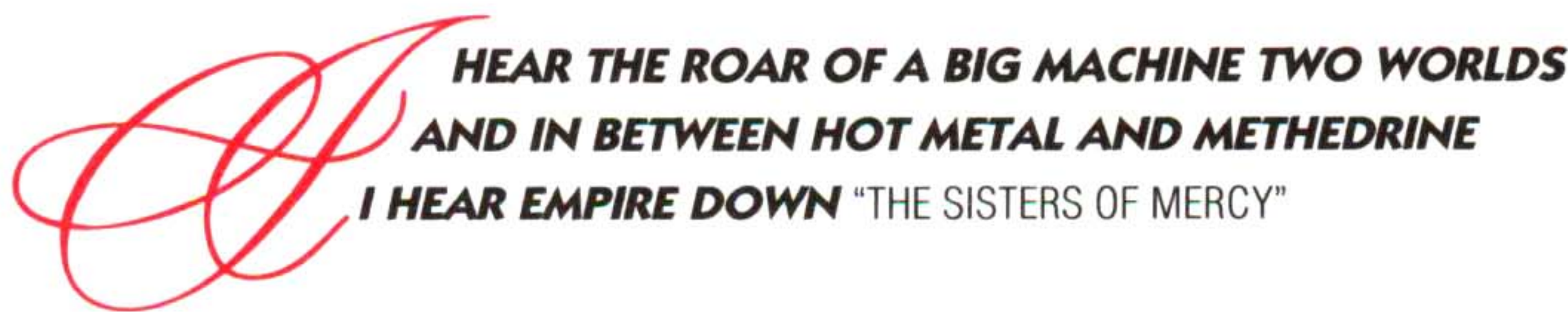
FÄRDIGHETER: Första hjälpen 30, Sömnad 50, Administration 70, Bokföring och redovisning 50, Gifter och droger 30, Informationssökning 50, Matlagning 30, Språk — alla mänskliga, Diplomati 50, Etikett 30, Kontaktnät: rysk militär 30, Kontaktnät: rysk-ortodoxa kyrkan 30, Kontaktnät: nomenklaturen 30, Kontaktnät: slakten 50, Rida 20, Vältalighet 30

ANFALLSSÄTT: Bett 20 (skr 1-6, ls 7-13, as 14-24, ds 25+), 2 Klor 25 (skr 1-7, ls 8-14, as 15-28, ds 29+), Slag 20, Spark 15, Kast 15, i övrigt enligt vapen

MAGI: Passionernas skola 50 (Alla besvärjelser till FV 30)

HEMORT: Datja utanför Kiev

De tolv sönerna Fjodorovas tolv söner är inte helt mänskliga. De har förvandlats till Binahs tjänare och är obrottsligt lojala mot sin mor och mot arkonten. De gör ingen åtskillnad mellan sin egen mor och arkonten. Fyra av dem kontrollerar den ryska, vitryska och ukrainska grenen av den sovjetiska maffian. Två har höga positioner inom den rysk-ortodoxa kyrkan. Två arbetar inom militären och två inom KGB. Fyra har höga tjänstemannaposter inom kommunistpartiet. Alla arbetar för att överföra partiets makt till maffian och religionen. Den yngsta sonen är 20 år och den äldsta 40. De ser ut som vanliga ryska män. Den som kan se genom illusionerna uppfattar dem som halvmänskliga varreiser med mörk, mönstrad hud och röda ögon. Vi beskriver en av dem.



Valentin Fjodorov Valentin är Marias äldste son, flygvapengeneral och nära knuten till den ukrainska maffian. Hans fru och åtta barn bor hos modern på datjan utanför Kiev. Själv arbetar han på en flygbas utanför Kiev. Han är kort och mörk med en välansad mustasch och går alltid klädd i sin flygvapenuniform.

PERSONLIGHET: Valentin är den mest mänskliga av Fjodorovas söner. Han växte upp innan modern blev helt omänsklig. Han är uppfylld av lojalitet mot familjen, men känner sig ofta bekymrad inför de starka banden till arkonten och de fysiska förändringar som de ledande familjemedlemmarna förr eller senare får.

ROLLSPELSTIPS: Tala med bullrande röst och skämta mycket. Krama om spelarna och kyss dem på kinden. Bli tyst och eftertänksam om du kommer in på något allvarligt ämne.

RÖR	22	EGO	17
STY	25	KAR	15
TÅL	22	UPP	18
UTS	16	UTB	14

LÄNGD: 180 cm
VIKT: 90 kg
SINNEN: Ser obehindrat i mörker.

FÖRFLYTTNING: 11 m/SR
HANDLINGAR: 4
INITIATIVBONUS: +10
SKADEBONUS: +6
SKADEKAPACITET:
6 skråmor = 1 lätt sår
5 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår
UTHÅLLIGHET: 140
MENTAL BALANS: 0
MÖRKA HEMLIGHETER: Knuten till Binah
FÖRDELAR: Förhöjt medvetande, Gott rykte, Hederskod, Inflytelserika vänner
NACKDELAR: Fanatism, Förbannelse (knuten till Binah), Förträngning (moderns och de egna fysiska förändringarna)
FÄRDIGHETER: Klättra 22, Automatvapen 18, Gevär och armborst 18, Pistol och revolver 15, Tunga vapen 15, Smyga 15, Undvika 15, Dolkar 18, Svärd 15, Slåss utan vapen 25, Fallskärmshoppning 20, Fallteknik 20, Elektronik 15, Motor-kunskap 18, Radiotelegrafi 15, Språk: engelska 15, Sprängteknik 12, Överlevnadskonst 15, Kontaktnät: rysk militär 20, Köra bil 15, Pilot 18
ANFALLSSÄTT: enligt vapen
UTRUSTNING: Makarov i axelhölster.
HEMORT: Kiev

GEBURAH ÄR EN AV DE MÄKTIGASTE AV DE KVARVARANDE ARKONTERNA. HAN ARBETAR FÖR ATT BLI EN NY DEMIURG. MOT SIG HAR HAN NETZACH OCH TIPHARETH, SOM OGILLAR GEBURAHS METODER. GEBURAH STÅR FÖR DEN OBARMHÄRTIGA RÄTTSKIPNINGEN, LAGAR UTAN MEDLIDANDE OCH "ÖGA FÖR ÖGA, TAND FÖR TAND". HAN AGERAR GENOM RÄTTSVÄSENDET, GENOM ÅKLAGARE, DOMARE, ADVOKATER OCH JURISTER. HAN HAR STORT INFLYTANDE ÖVER HELA VÄRLDEN GENOM SIN DOMINANS AV RÄTTSVÄSENDET.



VARJE BROTT SKA STRAFFAS MED STYMPNING ELLER DÖDEN.

Under Demiurgen var Geburah obrottsligt lojal, och han hoppades länge att arkonternas härskare skulle återvända. Nu har han allt mer vant sig vid tanken på att han är en värdig efterträdare. Om Demiurgen åter-

tar Malkuth mest intensivt. Hans hat omfattar också Tiphareth, som han helst vill oskadliggöra "innan hon går Malkuths hädiska väg". Konflikten med Netzach är mindre in-

tusentals regler som gäller i citadellet. Alla går i ständig skräck för att straffas. Citadellets nedre delar består bara av fänghålor och tortyrkammare.

Människor som kommer till Geburahs citadell känner instinktivt skräcken för att göra fel, för att bryta någon regel och bestraffas. Den som anklagas och döms för något brott kan inte låta bli att ta på sig hela skulden och känna att straffet, hur absurt hårt det än är, bara är rättvist.

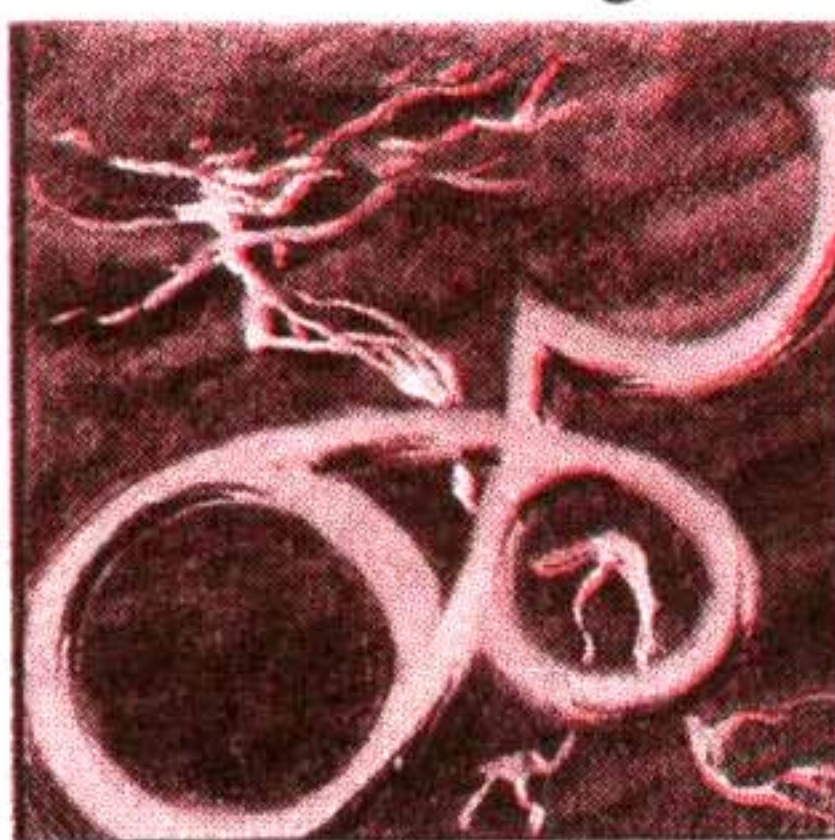
Geburah är den arkont som ha-

GEBURAH— Domaren

vände skulle han förmodligen utmana honom i kampen om makten.

Geburahs citadell är en dyster plats, fylld av byråkratiska irrgångar och mörka fängceller. En labyrint av större och mindre

korridorer, spiraltrappor och rasslande hissar förbinder citadellets olika delar. Allt är minutiöst organiserat med kontrollanter, rapportörer och övervakare som ser till att tjänarna gör vad de ska. Minsta förseelse straffas med tortyr eller döden. Geburahs tjänare följer slaviskt de hundra-



tensiv, mer som en tävling som har urartat.

Hans främsta fäste är Australien och Stilla Havet, men hans makt är stor i alla länders rättsväsende. Geburah arbetar för att världen ska återgå till en fundamentalistisk rättskipning. Varje brott ska straffas med stympning eller döden. Lagarna har ett egenvärde, oavsett vad de betyder för människorna som använder dem. Bara genom obarmhärtiga lagar kan människan hållas fången.

Geburahs liktorer är domare, jurister, åklagare och advokater. De är kända för sin brist på medlidande, till och med bland andra liktorer.

Geburahs sändebud Geburah har två framstående sändebud. De samarbetar och har en gemensam organisation. Kardinal Giorgio Biotti nämns i grundreglerna. Det andra sändebudet är domare Samuel Haeloth i Australien. Biotti verkar i Italien, från sin villa strax utanför Rom. Haeloth har sin domvärjo i Australien.

De söker utöka kyrkans makt, befästa en "gudomlig rättsordning" och ge rättsväsendet mycket stora befogenheter. Du är skyldig tills motsatsen har bevisats.

Biotti och Haeloth har delat upp ansvaret mellan sig. Biotti ansvarar för den religiösa delen. Han är på väg att införa särskilda kyrkliga polisstyrkor, rättsdekaner, i Sydeuropa. Haeloth arbetar för att underminera de anklagades rätt till advokat och minska beviskraven.

Tillsammans har de stort inflytande över rättsväsendet i Europa, USA och Australien. Tusentals människor tjänar under dem. Polisväsendet är delvis i deras händer. Biottis kyrkliga polis har ännu litet inflytande, men det växer.

De två liktorerna låter kidnappa "brottslingar" och föra dem inför hemliga domstolar, där de döms till stympning eller döden. Genom att börja med att kidnappa knarkkungar, mördare och notoriska brottslingar får de polisen med sig. Nu är flera poliser alltför djupt involverade för att kunna dra sig ur. Sedan några år kidnappas också äktenskapsbrytare, tjuvar och småbrottslingar och straffas hårt av liktorernas domstolar.

Haeloths domvärjo Samuel Haeloth har sitt fäste i Wilbrough, en liten stad i norra Queensland i Australien. Staden och den omkringliggande landsbygden har förvandlats till en medeltida rättsstat. Det finns tusentals lagar och förordningar som måste följas om man vill undvika tortyr, dödsstraff eller långvariga fängelsestraff. Äktenskapsbrytare stenas till döds och tjuvar får händerna avhuggna. Förbi-passerande turister omfattas också av Haeloths lagar. Om, eller när, de bryter mot någon av föreskrifterna förs de inför Haeloth och döms.

Haeloth själv bor i ett spartanskt inrett rum i stadens rådhus. Han tillbringar dygnets alla timmar med att bedöma tvistemål och döma "förbrytare" som förs inför honom av de nitiska stadsborna. Stadens rättssal är kopplad till Geburahs citadell. Alla som förs in känner att de har syndat och kräver att få sona sin skuld genom att straffas hårt. De dömda



tackar Haeloth för att han dömt dem till döden eller stympning. Ett egoslag krävs för att inte helt gripas av behovet att sona sina brott.

Wilbroughs borgmästare Leonel Freeman är Haeloths hjälplösa marionett. Stadsfullmäktige består av Haeloths trogna och stiftar villigt alla nya lagar han föreslår.

Rådhusets källare har inretts till fänghåla och tortyrkammare, där de dömda hålls inlåsta, stympas och torteras. Källarvalven har utvidgats och sträcker sig under en stor del av staden.

I brist på lokala brottslingar ger sig stadsborna och Haeloths rättstjänare iväg till intilliggande städer där de kidnappar "brottslingar" och för dem inför rätta. Flera "häxor" och "trollkarlar" från städer i närheten har bränts levande på Wilbroughs torg.

Giorgio Biotti Kardinal Biotti arbetar öppet för ett närmande mellan kyrkan och rättsväsendet. I hemlighet håller han religiöst färgade rättegångar mot alla typer av brottslingar som hans tjänare kan komma över. Till det yttre är Biotti en reslig, mager man med tunt, grått hår. Han är klädd i kardinalskappa.

PERSONLIGHET: Biotti lever för att döma. Han ser lagen som den enda högre sanningen. Att följa lagen är att leva rätt. De som inte följer lagen måste tillrättavisas eller utplånas. Han



drömmer om ett helt laglydigt samhälle som rör sig som en väloljad klocka.

ROLLSPELSTIPS: Tala i gammalbibliska ordalag, förmanande och tillrättavisande. Titta ned på spelarna och spänn ögonen i dem.

RÖR	30	EGO	35
STY	40	KAR	25
TÅL	40	UPP	30
UTS	12 (2)	UTB	45

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: ±0 (som liktor)

LÄNGD: 180 cm (250 cm)

VIKT: 450 kg

SINNEN: Ser infrarött och ultraviolett.

KOMMUNIKATION: Tal eller telepati

FÖRFLYTTNING: 15 m/SR

HANDLINGAR: 5

INITIATIVBONUS: +18

SKADEBONUS: +8

SKADEKAPACITET:

9 skråmor = 1 lätt sår

8 lätta sår = 1 allvarligt sår

6 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 2 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 230

NATURLIG RUSTNING: 2 p

FÖRMÅGOR: Befallande röst, Talar alla mänskliga språk, Telepati, Telekinesi 100 kg 10 m/sek, Okänslig för eld

FÄRDIGHETER: Automatvapen 30, Gevär och armborst 30, Pistol och revolver 30, Dolkar 30, Krossvapen 30, Svärd 50, Piskor och kedjor 50, Yxor 50, Informationssökning 30, Skriftlig framställning 30, Diplomati 50, Etikett 50, Förhörsteknik 70, Kontaktnät: rättsväsendet 50, Vältalighet 50, Brottplatsundersökning 50, Samhällsvetenskap 30, Juridik 80

ANFALLSSÄTT: Bett 20 (skr 1-6, ls 7-13, as 14-24, ds 25+), 2 Klor 25 (skr 1-7, ls 8-14, as 15-28, ds 29+), Slag 20, Spark 15, Kast 15, i övrigt enligt vapen

MAGI: Vansinnets skola 50 (Alla besvärjelser till FV 30)

HEMORT: Rom

Samuel Haeloth Samuel Haeloth arbetar inte lika utåt-riktat som Giotti. Han lämnar sällan staden Wilbrough i Australien. Trots det kontrollerar han Geburahs liktorer i Australien och Asien.

Haeloth är en ljushyad, blåögd man i 60-årsåldern. Han ger ett förtroendeingivande intryck så länge han är på gott humör. När han blir uppretad förvrids han och hans liktorskepnad lyser igenom.

PERSONLIGHET: Haeloth är besatt av idén att skapa det per-

fekta rättssamhället i Wilbrough, för att sedan låta det spridas över resten av Australien, och i slutänden världen. Han är fanatisk i sin övertygelse om att människorna kan förmås att lyda lagen blint.

ROLLSPELSTIPS: Tala med tordönsstämma. Förmana och tillrättavisa som en upprörd far. Bli rasande om någon säger emot dig.

RÖR	40	EGO	32
STY	40	KAR	25
TÅL	40	UPP	35
UTS	14 (2)	UTB	50

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: ±0 (som liktor)

LÄNGD: 180 cm (250 cm)

VIKT: 450 kg

SINNEN: Ser infrarött och ultraviolett.

KOMMUNIKATION: Tal eller telepati

FÖRFLYTTNING: 20 m/SR

HANDLINGAR: 6

INITIATIVBONUS: +28

SKADEBONUS: +9

SKADEKAPACITET:

9 skråmor = 1 lätt sår

8 lätta sår = 1 allvarligt sår

6 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 2 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 230

NATURLIG RUSTNING: 2

FÖRMÅGOR: Befallande röst, Talar alla mänskliga språk, Telepati, Telekinesi 100 kg 10 m/sek, Okänslig för eld

FÄRDIGHETER: Gevär och armborst 30, Pistol och revolver 30, Dolkar 30, Svärd 50, Yxor 50, Informationssökning 70, Skriftlig framställning 30, Språk — alla mänskliga, Diplomati 50, Etikett 50, Förhörsteknik 70, Kontaktnät: rättsväsendet 60, Vältalighet 60, Brottsplatsundersökning 30, Samhällsvetenskap 30, Juridik 80, Statskunskap 50

ANFALLSSÄTT: Bett 20 (skr 1-6, ls 7-13, as 14-24, ds 25+), 2 Klor 25 (skr 1-7, ls 8-14, as 15-28, ds 29+), Slag 20, Spark 15, Kast 15, i övrigt enligt vapen

MAGI: Vansinnets skola 50 (Alla besvärjelser till FV 30)

HEMORT: Wilbrough

Skarprättare Geburahs sändebud förlitar sig inte på mänskliga bödlar. De använder sig av skarprättare, särskilda varelser som har avlats fram i arkontens citadell under årtusenden. Skarprättarna är humanoida, formade helt ur ben och brosk utan något kött på kroppen. De är svarta eller rödsvarta och går draperade i vita slöjor, brunfläckade av de dömdas blod. De har inga ögon eller munnar, bara näsborrar och hörselgångar som kan slutas vid behov. De utför alla former av bestraffningar, plikttroget och kompetent. De svarar bara inför Geburahs tjänare.

PERSONLIGHET: Skarprättarna tycks inte ha några känslor. De reagerar inte inför offrens smärta och skräck, utan utför bara sitt arbete.

ROLLSPELSTIPS: Blunda och håll ansiktet fullständigt uttryckslost. Rör dig en smula mekaniskt och reagera inte på vad rollpersonerna säger.

RÖR	20+1T10 (26)	EGO	1T10 (6)
STY	20+2T10 (31)	KAR	1T5 (3)
TÅL	20+1T10 (26)	UPP	20+1T10 (26)
UTS	1T5 (3)	UTB	1T5 (3)

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: −5

LÄNGD: 200 cm

VIKT: 120 kg

SINNEN: Utmärkt hörsel och luktsinne. Ett radarliknande organ för orientering i rummet. Ingen syn.

KOMMUNIKATION: Förstår mänskligt tal. Kan kommunicera med enkla tecken.

FÖRFLYTTNING: 13 m/SR

HANDLINGAR: 4

INITIATIVBONUS: +14

SKADEBONUS: +7

SKADEKAPACITET:

7 skråmor = 1 lätt sår

6 lätta sår = 1 allvarligt sår

4 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 160

NATURLIG RUSTNING: 5 p

FÄRDIGHETER: Gevär och armborst 15, Pistol och revolver 15, Dolkar 20, Krossvapen 20, Stångvapen 20, Svärd 20, Piskor



HERE IS A SINGLE MAIN DEFINITION OF THE OBJECT OF ALL
MAGICAL RITUAL. IT IS THE UNITING OF THE MICROCOSM
WITH THE MACROCOSM. "ALEISTER CROWLEY"

och kedjor 20, Yxor 20, Avrättningsteknik 30, Tortyr 20

ANFALLSSÄTT: 2 Klor 18 (skr 1-8, ls 9-15, as 16-26, ds 27+) eller enligt vapen.

UTRUSTNING: Böldelsyxa, svärd eller annat avrättningsverktyg.

HEMORT: Metropolis

Rättstjänare Rättstjänarna är Geburahs prisjägare. De söker rätt på "brottslingar" av alla slag och för dem inför rätta, inför sändebuden eller lägre liktorer med domsrätt. De följer lagarna i det land de opererar i, eller de "inofficiella" lagar som har stiftats av landets liktorer. De bryter under inga omständigheter mot dem. Rättstjänarna ser i vanliga fall ut som människor. Den som ser genom illusionerna ser dem som böljande, ryggradslösa humanoider med halvgenomskinligt, gulvitt kött runt vita och röda organ som pulserar genom kroppen. Huvudet är stort och domineras av en ilsket röd mun med små vassa tänder. Ögonen är små och röda.

PERSONLIGHET: Rättstjänarna har bara ett syfte — att finna dem som bryter mot lagen. De har inga känslor i mänsklig mening.

ROLLSPELSTIPS: Håll ansiktet orörligt. Tala och rör dig en smula mekaniskt.

RÖR	20+2T10 (31)	EGO	2T10 (11)
STY	20+2T10 (31)	KAR	1T5 (3)
TÅL	20+2T10 (31)	UPP	20+2T10 (31)
UTS	1T5 (3)	UTB	2T10 (11)

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: ±0

LÄNGD: 200 cm

VIKT: 100 kg

SINNEN: Mänskliga sinnen. Ett utvecklat luksinne som gör att de känner om en människa är rädd eller arg. Telepati.

KOMMUNIKATION: Tal eller telepati

FÖRFLYTTNING: 16 m/SR

HANDLINGAR: 5

INITIATIVBONUS: +19

SKADEBONUS: +8

SKADEKAPACITET:

8 skråmor = 1 lätt sår

7 lätta sår = 1 allvarligt sår

5 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 2 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 185

FÖRMÅGOR: Telepati

FÄRDIGHETER: Gevär och armborst 25, Pistol och revolver 20, Smyga 25, Dolkar 20, Svärd 20, Piskor och kedjor 20, Yxor 20, Slåss utan vapen 20, Leta 20, Informationssökning 15, Språk — tre mänskliga, Förhörsteknik 20, Tortyr 20, Brottsplatsundersökning 15, Köra bil 15, Skugga 15, Medicin 10, Rättsmedicin 20, Samhällsvetenskap 10, Juridik 30

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

UTRUSTNING: Skjutvapen och skyddsutrustning

ANTAL: 1T10 (6)

TIPHARETH ÄR EN AV DE MÄKTIGARE ARKONTERNA, SOM PLANERAR ATT FÖRSÖKA TA DEMIURGENS PLATS. HON MOTARBETAS AV GEBURAH OCH NETZACH, MEN STÖDS AV MALKUTH. TROTS ATT HENNES LIKTORER INTE HÖR TILL DE MEST VÄLPLACERADE I FRÅGA OM MAKT BETYDER DE MYCKET FÖR KREATIVITET OCH NYTÄNKANDE. DE ÄR DESSUTOM MÅNGA FLER ÄN DE ANDRA ARKONTERNAS LIKTORER.

Tiphareth är närmast lättad över Demiurgens försvinnande. Hon betraktade alltid toppstyrningen från Demiurgen och de tre främsta arkonterna som ett hinder för sin egen verksamhet. Efter försvinnandet har hon utvecklat sina nätverk och knutit kontakter med de mest osannolika varelser, från Astaroths generaler till de glömda gudarna och varelser i världar så långt från vår illusion att de aldrig har hört talas om mänskligheten.

Tiphareths citadell är en labyrint av gallerier där konstverk och idéer från alla världar och tidsåldrar finns samlade. I de lägre gallerierna finns uråldriga konstverk från mänsklighetens barndom före fångenskapen samlade. Gallerier,



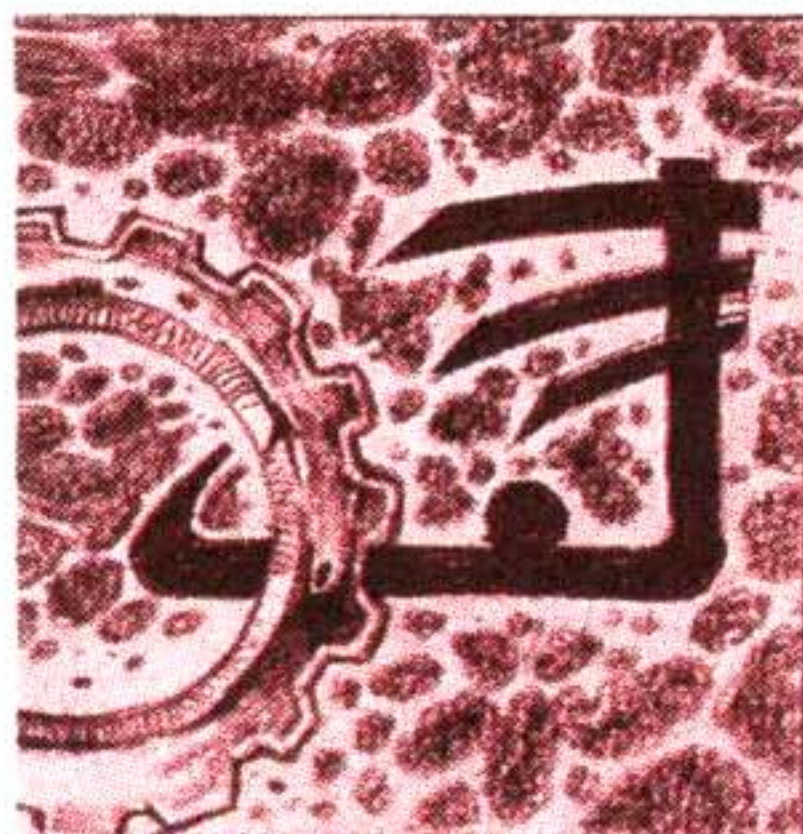
Hon samarbetar i hemlighet med Malkuth, men inte ens den rebelliska arkonten begriper riktigt varför hon får Tiphareths stöd. Tiphareth har en öppen konflikt med Gebu-

TIPHARETH— **Spindeln i nätet**

konsthallar, inspelningsstudior och mediacenters i vår värld är delar av Tiphareths citadell.

Arkontens tjänare är konstnärer, informationsspridare, fixare och kontaktexperter. Citadellet är en knutpunkt där varelser från flera världar möts.

Tiphareth står för samordningen av arkonternas verksamhet i vår värld. När Demiurgen försvann hade hon en unik position tack vare sina kontakter. Hennes intriger är komplicerade och obegripliga. Den enda hon inte intrigerar mot är Malkuth, vars idéer hon till viss del stödjer.



rah, och förhållandet till Netzach blir snabbt allt mer ansträngt.

Tiphareths primära fäste är Sydostasien, även om hon har kontakter runt hela världen. Ingen vet vart hon syftar med sina intriger. Det ryktas om att hon arbetar åt Demiurgen, eller samarbetar med de uppvaknade och försöker befria mänskan.

Hennes liktorer är konstnärer, teoretiker, filosofer och fritänkare. Hennes syfte var ursprungligen att hålla människans fantasi och kreativitet fången, så att konsten inte hjälpte till att befria henne.



Tiphareths sändebud Tiphareth har två sändebud, men de samarbetar inte alls. Ett av dem uppträder öppet mot andra liktorer och arkonter. Det andra håller sin verksamhet hemlig. De andra arkonterna och liktorerna känner inte ens till Tiphareths japanska sändebud. Det är en väl bevarad hemlighet för att alla ska tro att arkonten är lojal och ofarlig.

Öppet har Tiphareth sändebudet Tiphany Reeder, som har sitt mesta inflytande i konstnärliga kretsar. Hon betraktas som så ofarlig att hennes närmande till Malkuths rebelliska idéer tolereras. Reeder beskrivs i grundreglerna.

Tiphareths okända sändebud är Yoshiko Nakamura, en japanska som samarbetar med Malkuth för att riva illusionerna. Nakamura bor i Tokyo och hör till de mäktigaste i Japan. Hon äger via bulvaner 15 procent av det japanska kapitalet och nära 5 procent av kapitalet i hela Asien. Nakamuras kontaktnät är enormt. Alla med någon makt är skyldiga henne tjänster. Regeringen i Japan känner till hennes inflytande, men den senaste gången de försökte krossa henne tvingades premiärministern avgå efter en skandal.

Nakamura har väldiga resurser, men agerar nästan utslutande genom påtryckningar och tyst diplomati. Hon tillgriper sällan direkt våld, även om det kan förekomma när inga andra vägar står öppna.

Hon arbetar nästan bara i Asien och har få kontakter i Europa och USA. Hon undviker all kontakt med Reeder för att inte avslöjas. Under sig har hon tusentals lojala tjänare,

däribland flera adliga släkter i Japan och övriga Asien och stora brottsorganisationer.

Nakamura äger en skyskrapa i centrala Tokyo, officiellt bolagskontoret för Nakamura Trading. Hennes organisation leds därifrån och hon lämnar nästan aldrig byggnaden.

The Nakamura Building Nakamura Tradings kontor ligger i centrala Tokyo, i östra Ginza. Det är en anonym, 80 våningar hög skyskrapa i svart glas och rödfärgad betong. Nakamuras röda logotype lyser på husets kortsida. Största delen av byggnaden upptas av kontorslokaler. 1500 människor arbetar i huset, som för en besökare ser ut som en vanlig kontorsbyggnad.

Men The Nakamura Building är en portal mot Tiphareths citadell. De som arbetar i byggnaden och tillfälliga besökare märker sällan något egendomligt, men huset kan ändra form och bli större eller mindre invändigt. Det kan ha ett obegränsat antal våningar. Nakamuras tjänsterum på de övre våningsplanen ligger ofta hundratals våningar upp i byggnaden. De övre våningsplanen är fyllda av konstverk och kontorslokaler där varelser från andra sidan illusionerna arbetar. En människa med förhöjt medvetande kan ser deras sanna skepnad. De flesta uppfattar inte ens att de finns där.

Nakamura själv lämnar sällan sina tjänsterum. Hon omger sig med hundratals sekreterare och agenter som hindrar oönskade besökare att nå henne.

Yoshiko Nakamura Nakamura är en dold makthavare i asiatisk ekonomi och politik. Hon sitter med i ett fåtal inflytelserika styrelser, men till största delen utövar hon sitt inflytande genom ägande av strategiska aktieposter och fastigheter, och genom sitt vidsträckta kontaktnät. Hon är gift med VD:n för Nakamura Trading, Kenzu Nakamura.

Hennes uppgift är att sprida nya idéer och en mindre hierarkisk struktur i det japanska samhället och i övriga Asien. Hon ser till att gradvis förändra strukturen i företag och påverka lagstiftningen. Yoshiko Nakamura är i mänsklig form en ovanligt storväxt japanska. Hon klär sig europeiskt eller klassiskt japanskt beroende på omständigheterna. Hon har alltid fyra livvakter runt sig.

PERSONLIGHET: Nakamura är en ovanligt frisinnad liktor. Hon betraktar människorna som brickor i ett spel, men är öppen för nya idéer och uppskattar när saker tar en oväntad vändning. Hon har till och med humor, en mycket ovanlig egenskap hos en liktor.

ROLLSPELSTIPS: Tala med låg, diplomatisk röst och var smidig i alla förhandlingar. Använd små, avmätta rörelser i ett "kvinnligt" rörelsemönster. Som liktor är du framfusig och betydligt mer påträngande, än i mänsklig form.

RÖR	30	EGO	35
STY	45	KAR	30
TÅL	50	UPP	30
UTS	17 (2)	UTB	45

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: ±0 (som liktor)

LÄNGD: 175 cm (220 cm)

VIKT: 450 kg

SINNEN: Ser infrarött och ultraviolett.

KOMMUNIKATION: Tal eller telepati

FÖRFLYTTNING: 15 m/SR

HANDLINGAR: 5

INITIATIVBONUS: +18

SKADEBONUS: +9 (+19 med karate)

SKADEKAPACITET:

- 11 skråmor = 1 lätt sår
- 10 lätta sår = 1 allvarligt sår
- 8 allvarliga sår = 1 dödligt sår
- Dör först efter 3 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 305

NATURLIG RUSTNING: 2 p

FÖRMÅGOR: Befallande röst, Talar alla mänskliga språk, Telepati, Telekinesi 100 kg 10 m/sek, Okänslig för eld

FÄRDIGHETER: Automatvapen 30, Pistol och revolver 30, Smyga 30, Dolkar 45, Stångvapen 45, Svärd 45, Akrobatik 30, Bokföring och redovisning 35, Informationssökning 35, Ockultism 20, Språk — alla mänskliga, Världsvana 35, Diplomati 30, Etikett 30, Förföra 30, Kontaktnät: asiatisk ekonomi 30, Kontaktnät: asiatisk militär 30, Kontaktnät: asiatisk politik 30, Kontaktnät: akademiker 30, Vältalighet 30, Humaniora 20, Medicin 15, Naturvetenskap 15, Samhällsvetenskap 25, Karate (stormästare): Slag 45, Spark 45, Parera 30, Undvika 30, Budomanövrer: Avväpna 30, Blixtnedslag 30, Cirkelspark 45, Flygande spark 45, Kombinera 30, Slå med vetslös 45, Tigertass 45

ANFALLSSÄTT: Bett 20 (skr 1-6, ls 7-13, as 14-24, ds 25+), 2 Klor 25 (skr 1-7, ls 8-14, as 15-28, ds 29+), i övrigt enligt vapen

MAGI: Passionernas skola 50 (Alla besvärjelser till FV 30)

HEMORT: Tokyo

Takeo Oshima Oshima är ledare för ett brottssyndikat i Tokyo som lyder direkt under Nakamura. Han är varken liktor eller människa, utan tillhör en fåtalig ras som Nakamura har hämtat från Metropolis. Nakamuras livvakter och ljuskygga medhjälpare hämtas från Oshimas syndikat. Under sig har han ett par tusen kriminella och halvkriminella människor och liktorer. Han kontrollerar stora delar av prostitutionen, knarkhandeln och beskyddarverksamheten i södra Tokyoområdet.

I mänsklig gestalt är Oshima en kortväxt, bredaxlad japan med kortklippt hår. Han går klädd i italienska modekostymer, ständigt omgiven av sex livvakter. Den som ser hans sanna skepnad ser en storväxt, razidliknande varelse med ett yttre metalliskt skelett som omsluter gulvita organ inneslutna i tjocka hinnor. Han har åtta ben, men de fyra mellersta är tillbakabildade och han går på bakbenen, balanserad av en lång, ledad svans. Huvudet är kort och käftarna kan spärras upp så att de upptar nästan hela huvudet.

PERSONLIGHET: Oshima är född mafioso. Han är girig, maktlysten och besatt av tanken på att kontrollera så mycket som



**AND WHAT IF I GAVE YOU THE KEY TO THE DOORS OF YOUR
DESIGN LIT THE CORRIDORS OF DESIRE? WHERE IT'S NOT
SO BLACK AND NOT SO HARD TO SEE WHAT USE TO YOU THEN
ANY FIRE? "THE SISTERS OF MERCY"**

möjligt av Tokyos undre värld. Han när i hemlighet planer på att röja Nakamura ur vägen och ta över hennes organisation.

ROLLSPELSTIPS: Spela cool, rök en cigarett, tala nedlåtande till rollpersonerna och hota dem.

RÖR	25	EGO	20
STY	30	KAR	18
TÅL	30	UPP	15
UTS	12 (1)	UTB	10

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: +5 (i verklig skepnad)

LÄNGD: 160 cm (250 cm)

VIKT: 500 kg

SINNEN: Ser infrarött.

FÖRFLYTTNING: 13 m/SR

HANDLINGAR: 4

INITIATIVBONUS: +13

SKADEBONUS: +7 (+12 med svärd)

SKADEKAPACITET:

7 skråmor = 1 lätt sår

6 lätta sår = 1 allvarligt sår

4 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 180

NATURLIG RUSTNING: 4 p

FÖRMÅGOR: Okänslig för eld och elektricitet, Infrasy

FÄRDIGHETER: Automatvapen 20, Gevär och armborst 20, Pistol och revolver 20, Tunga vapen 15, Krossvapen 15, Slåss utan vapen 25, Avlyssningsteknik 20, Gifter och droger 20, Informationssökning 20, Språk: engelska 15, franska 12, japanska 18, kinesiska 12, Säkerhetssystem 20, Värdera 20, Världsvana 20, Förhörsteknik 20, Kontaktnät: undre världen 20, Inbrottsteknik 15, Köra bil 15, Kendo (mästare): Hugg 20, Stöt 20, Parera 20, Undvika 20, Budomanövrer: Bryta vapen 20, Cirkelhugg 15, Iaido 18, Kiai 18

ANFALLSSÄTT: Bett 18 (skr 1-7, ls 8-14, as 15-22, ds 23+), 2 Klor 20 (skr 1-8, ls 9-15, as 16-24, ds 25+)

UTRUSTNING: Beretta 92 F i axelhölster, armékatana i bältet

HEMORT: Tokyo

Factuarier Factuarierna är små insektsliknande, delvis mekaniska varelser som ursprungligen kommer från Metropolis. Tiphareth använder dem för att samla information. De varierar i storlek från en insekt till en liten hund och kan vid behov föröka sig explosionsartat. Avkomman till factuarier letar efter samma information som deras föräldrar senast har fått order att hitta.

De är experter på faktainsamling. De kan hitta en uppgift som bara finns i en enda bok eller databank i hela världen.

PERSONLIGHET: Factuarier har ingen personlighet. De söker information som de har fått order att hitta.

RÖR	10+1T10 (16)	EGO	2T10 (11)
STY	1T10 (6)	UPP	20+2T10 (31)
TÅL	10+2T10 (21)	UTB	20+2T10 (31)

LÄNGD: 2-50 cm

MANKHÖJD: 2-25 cm

VIKT: 0,1-5 kg

SINNEN: Mänskliga. De kan dessutom se infrarött och se genom illusionerna.

KOMMUNIKATION: Talar enstaka ord mänskligt språk.

FÖRFLYTTNING: 8 m/SR

HANDLINGAR: 3

INITIATIVBONUS: +4

SKADEBONUS: +1

SKADEKAPACITET:

6 skråmor = 1 lätt sår

5 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 135

NATURLIG RUSTNING: 2 p

FÄRDIGHETER: Informationssökning 50

ANFALLSSÄTT: Klor 12 (skr 1-8, ls 9-16, as 17-27, ds 28+)

HEMORT: Metropolis

ANTAL: 1T10

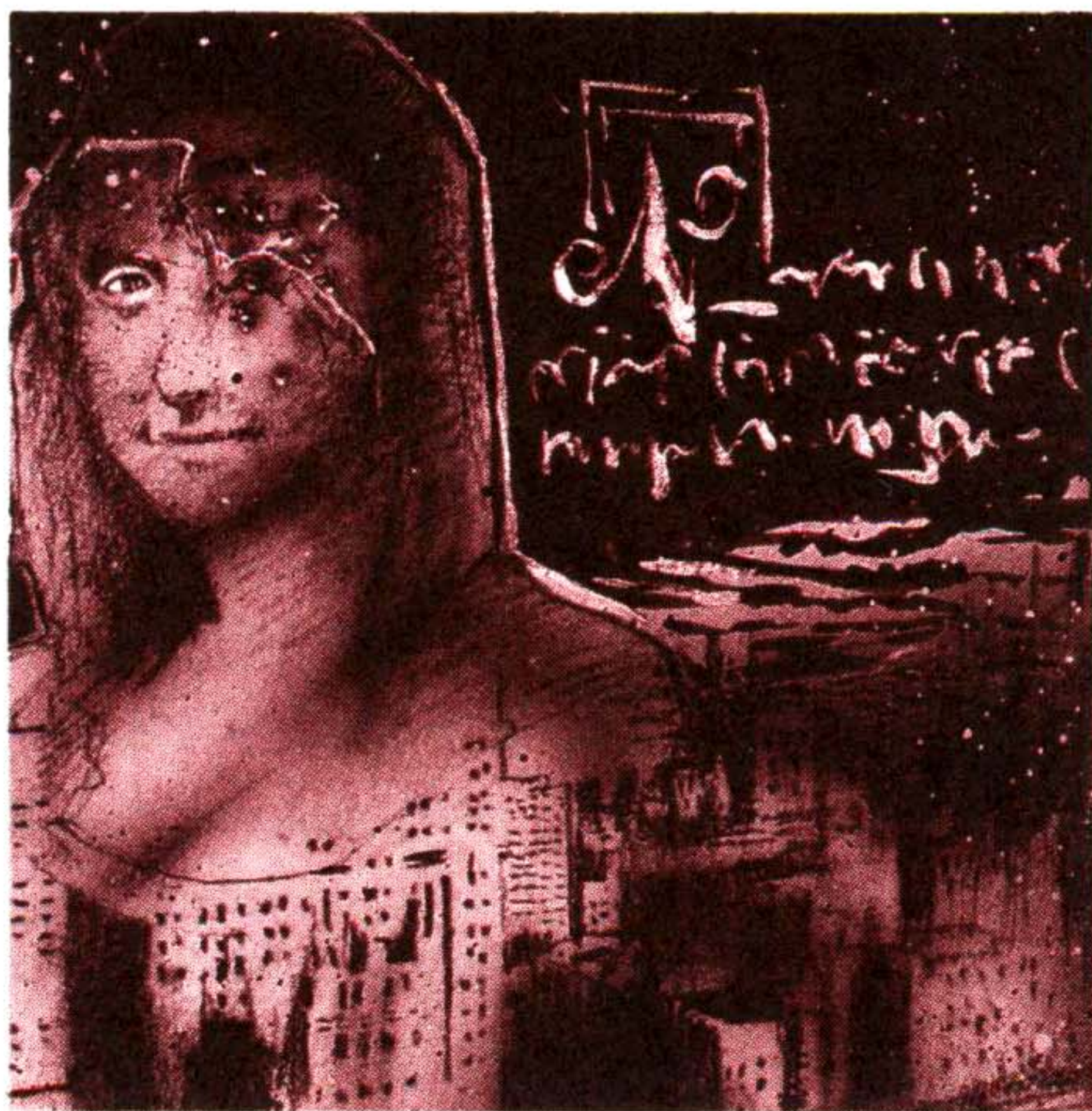


LET'S JUST SAY I WAS TESTING THE BOUNDS OF REALITY. I WAS CURIOUS TO SEE WHAT WOULD HAPPEN. THAT'S ALL IT WAS: JUST CURIOSITY. "JIM MORRISON"

HOD VAR EN MÄKTIG ARKONT SOM SAMARBETADE NÄRA MED GEBURAH. HAN FÖRSVANN I MAKTKAMPEN EFTER DEMIURGENS FÖRSVINNANDE. HOD STOD FÖR DET OBARMHÄRTIGA STRAFFET. HAN VAR RÄTTSVÄSENDETS BÖDEL UTAN MEDLIDANDE. HOD AGERADE VIA POLIS OCH RÄTTSVÄSENDE. GEBURAH HAR TAGIT ÖVER STÖRSTA DELEN AV HANS ORGANISATION.

Hod ogillade starkt Malkuth och Tiphareth. Han var i viss konflikt med Netzach och Binah, men kom väl överens med Chokmah.

Hods primära fäste var Latinamerika, även om polis och rättsväsende runt om i världen lydde under honom. Latinamerika är av stort intresse för Netzach och Binah efter hans försvinnande.



ENSTAKA BÖDLAR IRRAR FORTFARANDE OMKRING I KORRIDORERNA.

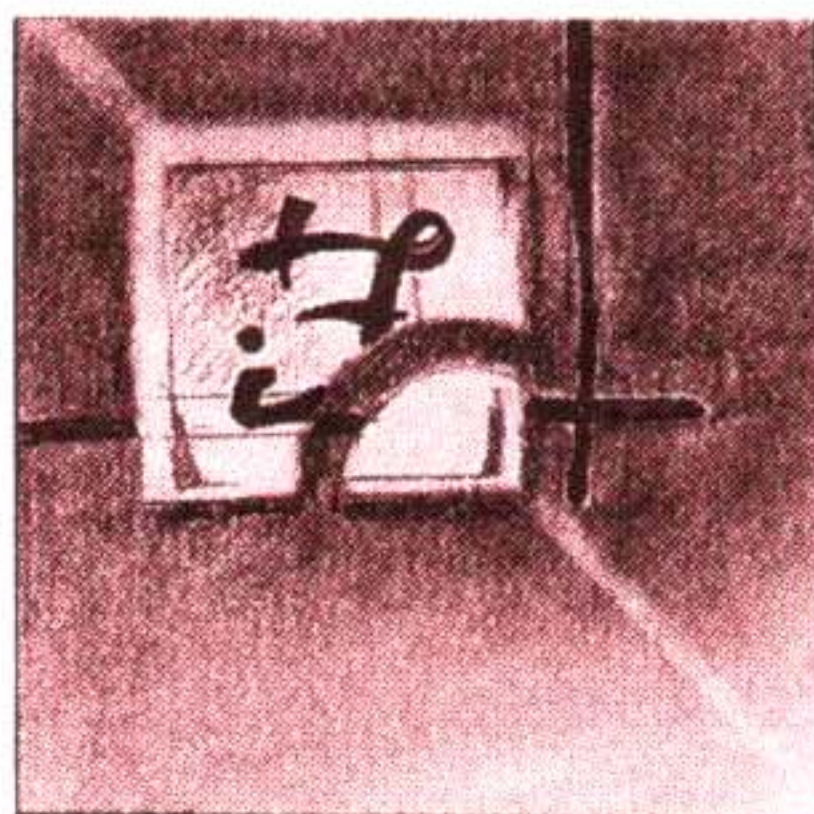
irrar fortfarande omkring i korridorerna, glömda fångar försmäktar i cellerna, men i stort är citadellet tomt. De övre våningarna har fallit samman.

Han arbetade för att bygga upp en världsomspännande fascistisk polisstat, där polisen var både domare och bödlar. Via bestraffning ville han lära människorna att varje försök till uppvaknande resulterade i smärta.

Hods liktorer var poliser, fängvaktare, förespråkare för lag och ordning och dödsstraffanhängare. Nästan alla tjänar i dag Geburah.

Hans citadell i Metropolis var en rätvinklig, mörk struktur fylld av fängceller, tortyrkammare och avrättningsplatser. Enstaka bödlar

OD— Bestraffaren



YESOD VAR EN MINDRE KRAFTFULL ARKONT, SOM MED KAPITALISMENS FÖDELSE FICK EN VISS MAKT. HAN VAR EN AV DE FYRA SOM FÖRSVANN I MAKTKAMPEN EFTER DEMIURGEN.

Yesod stod för den hänsynslösa rovdriften av andra människor, den korrumperade affärsmannen och politikern. Han agerade via företagsledare, politiker och rika makt-havare. Hans plats har till stor del tagits över av dödsänglarna Nahe-moth, Gamichicoth och Sathariel. Malkuth bekämpar de tre döds-änglarna, och har delvis lyckats slå tillbaka dem. Binah har tidvis sam-arbetat med Malkuth mot de tre. Yesod ogillade de andra arkonterna och var ogillad av alla. Särskilt uselt var förhål-landet till Chesed.



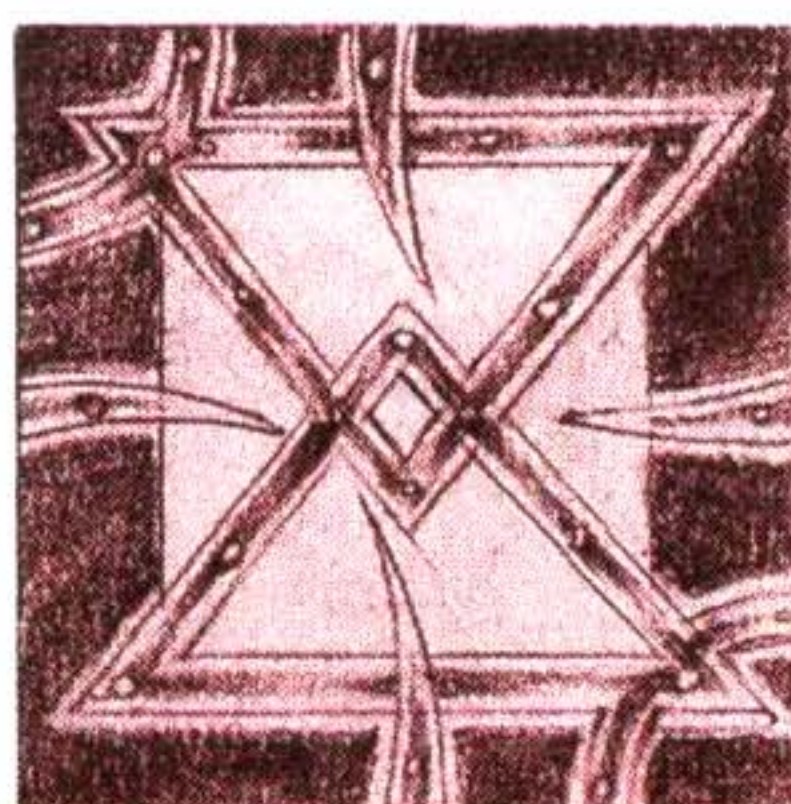
MAKT KORRUMPERAR ALLTID, BÅDE INOM POLITIK OCH RELIGION.

Yesods primära fäste var Indien, även om korrumperade politiker och företagsledare över hela världen lydde under honom. Situationen i Indien förvärrades snabbt när han försvann, både genom dödsäng-larnas försorg och genom kor-rumperade människor.

Yesod arbetade för att bygga upp ett världsomspännande nät av kor-ruption och rovdrift. Genom det kunde människan fångslas effekti-vare. Makt korrumperar alltid, bå-de inom politik och religion. Kor-rumperade människor vaknar in-te ur fångenskapen.

Hans tjänare var politiker, företagsledare och rika och maktlystna människor. De har delvis övergått till att tjäna de tre dödsänglarna.

ESOD— Grundaren





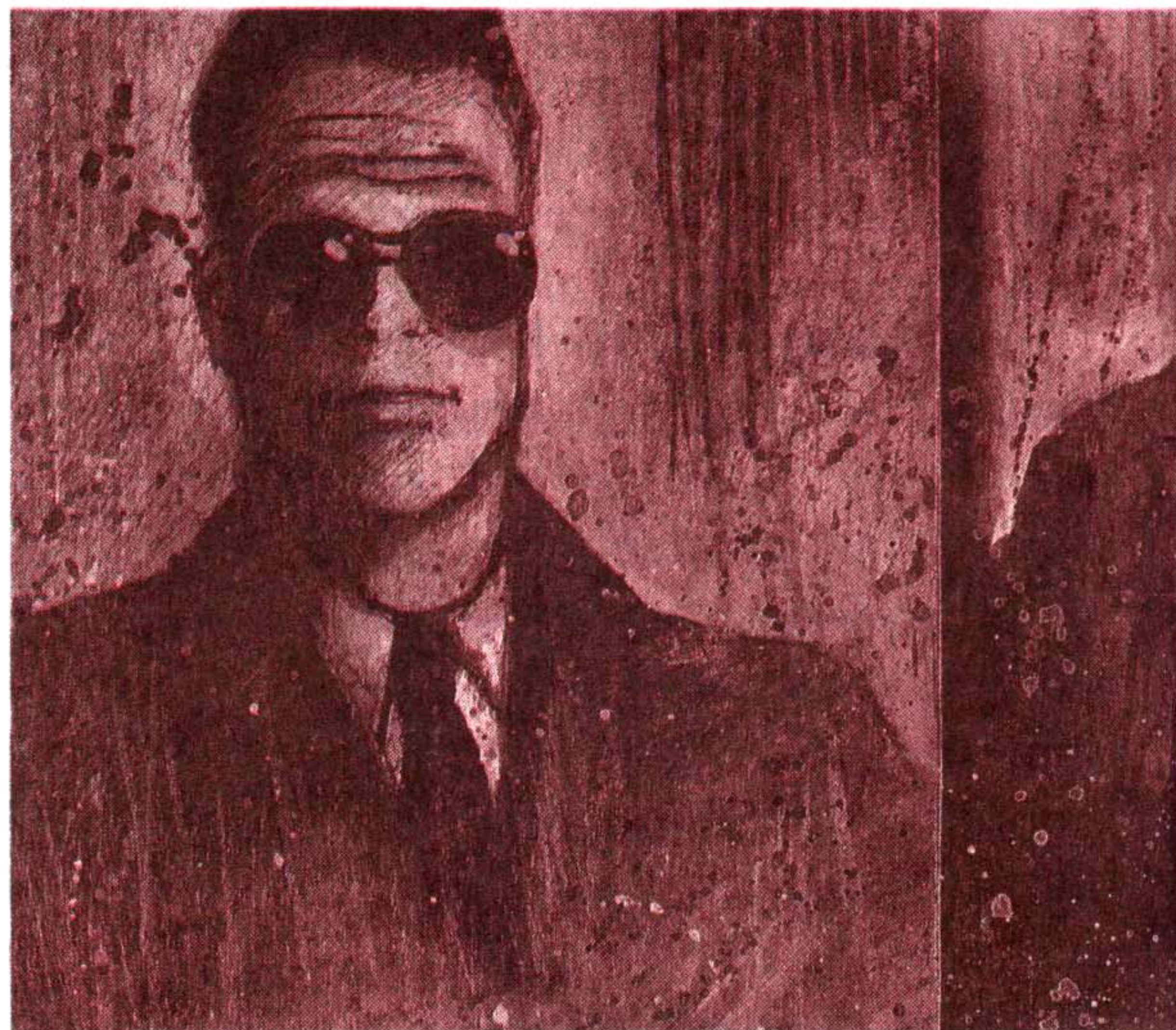
**IT HURTS TO SET YOU FREE BUT YOU'LL NEVER FOLLOW ME,
THE END OF LAUGHTER AND SOFT LIES,
THE END OF NIGHTS WE TRIED TO DIE
THIS IS THE END. "THE DOORS"**

NETZACH ÄR EN AV DE MÄKTIGASTE ARKONTERNA. HAN ARBETAR FÖR ATT BLI DEN NYA DEMIURGEN. HANS STÖRSTA MOTSTÅNDARE ÄR GEBURAH OCH TIPHARETH. KONFLIKTEN MED GEBURAH ÄR INTE ALLTFÖR ALLVARLIG ÄNNU, MEN FÖRHÅLLET TILL TIPHARETH ÄR MYCKET ANSTRÄNGT. ÖPPNA STRIDIGHETER ÄR INTE LÅNGT BORTA.

Under Demiurgen var Netzach en lydig general och överbefälhavare över de gudomliga styrkorna. Efter försvinnandet stödde han först Kether, men har gradvis kommit fram till att Härskaren inte är stark nog att ta upp Demiurgens fallna mantel. Inför hotet från Astaroth anser Netzach att han själv måste ta ansvar för Demiurgens verk, om inte allt ska falla samman.

Netzachs citadell är ett väldigt befästningsverk med torn och försvarsverk i flera lager. Alla hans tjänare är soldater och citadellet styrs med järnhård militär disciplin. Människor som kommer dit inordnas snabbt i den militära strukturen, tilldelas rang och postering och får en uppgift i citadellets försvar.

Netzach representerar konflikt, krig och konkurrens. Han



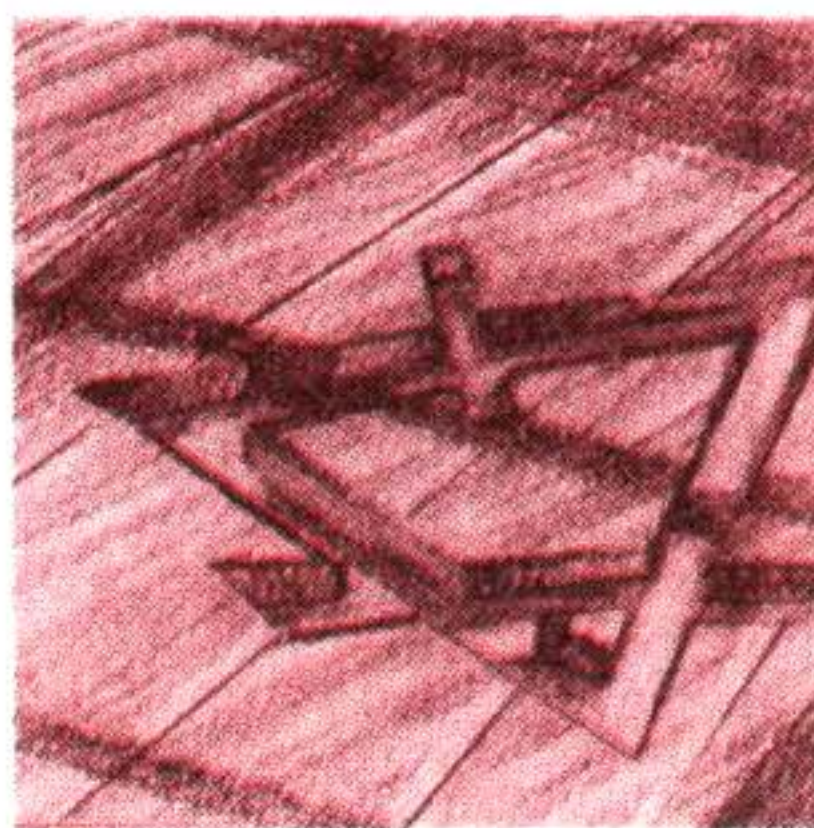
Netzachs främsta fäste är Nordamerika, men hans makt är stor inom alla militära strukturer runt om i världen. Han arbetar för att förvandla världen till ett enda militärläger och

NETZACH—

Segraren

uppmuntrar krig och konflikter överallt i världen. Han agerar genom militärer, vanligen befäl av hög rang. Genom dem kontrollerar han stora delar av världens militärmakt.

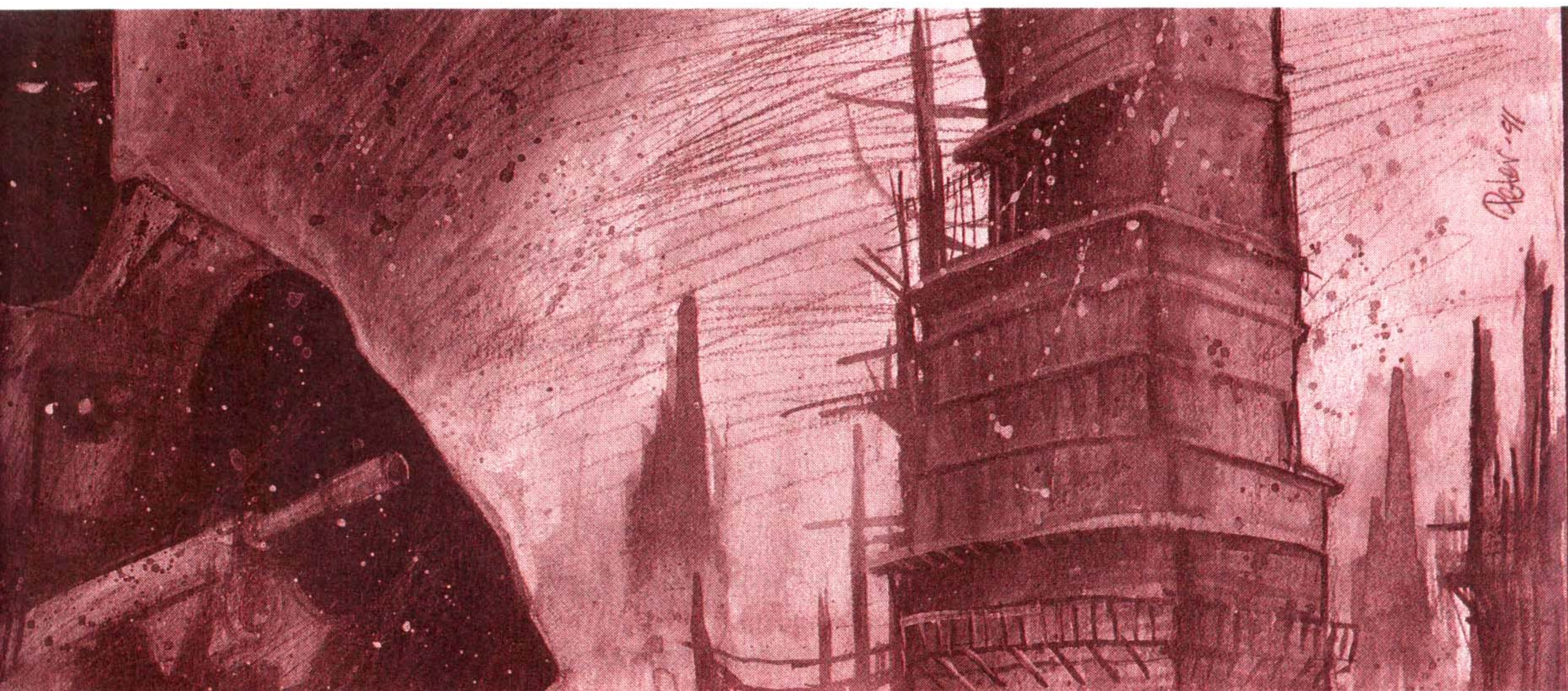
Netzach befinner sig i öppen konflikt med Astaroth och Malkuth. Förhållandet till Binah och Kether är också ansträngt, men han undviker öppen konflikt där. Netzach är primärt intresserad av att besegra Astaroths legioner, och anser att alla medel är tillåtna för att uppnå målet. Han kan till och med tänka sig att samarbeta med Malkuth eller med dödsänglar för att besegra Mörkets furste.



slagfält för den slutgiltiga konfrontationen med Astaroth. Under tiden håller den strikta disciplinen mänskligheten under kontroll och förhindrar att människorna bryter sig loss.

Netzachs liktorer är generaler, amiraler och militära rådgivare, alla hänsynslösa och effektiva.

Netzachs sändebud Netzachs främsta sändebud är Lyle P. Crowley, en av Pentagons mest framgångsrika generaler. Ursprungligen var han pansargeneral, men han tillhör nu generalstaben. Han har mycket stort inflytande inom USA:s militär och inom andra länders väpnade styrkor.



General Crowley leder en kult av militärer som tillber Netzach. De kallar sig Netzachs söner och planerar en militärkupp i USA, för att sedan ta över Kanada och Latinamerika. Sedan ska militärdiktatur införas och den demokratiska charaden avskaffas. Netzachs söner rustar inför slutstriden mot Astaroths legioner. De tror sig tjäna Gud i kampen mot Satan.

Netzachs söner räknar över 100 000 man i sina led. Alla är fanatiskt lojala mot Crowley och Netzach, som de ser som en ärkeängel. Alla är militärer, lägst underbefäl.

Crowley har värvat en stor grupp unga frivilliga i åldern 12 till 15 år som en särskild ungdomsstyrka med uppgift att finna förrädare inom landet. De spionerar på sina egna föräldrar, på lärare och kamrater för att hitta misstänkta anhängare till Astaroth eller till andra arkonter.

Netzachs söner föraktar och hatar Malkuth nästan lika mycket som Astaroth, men tvekar inte att samarbeta med andra arkonter för att slå till mot huvudfienden, dödsänglarna.

Reliant Crowley tillbringar en stor del av sin tid ombord på hangarfartyget Reliant, där hela besättningen tillhör Netzachs söner. Reliants nedre regioner är en öppen portal mot Netzachs citadell i Metropolis. Vid behov kan förstärkningar hämtas genom portalen. Fartyget är betydligt större invändigt än på utsidan. Upp till 20 000 man har funnits ombord samtidigt.

Crowley kan lägga skeppet på gränsen till vår illusion, så att det blir osynligt för mänskliga ögon. Fartyget har de senaste åren rört sig i farvattnen runt Libanon, i Persiska viken och utanför Sydamerikas västkust.

För en tillfällig besökare ser Reliant ut som ett normalt hangarfartyg. I själva verket är det delvis vid medvetande. Det är kopplat till Netzachs citadell och därigenom en del av arkonten.

Fartyget kan uppfatta vad som händer ombord. Det känner när folk rör sig genom skrovet och kan skilja olika människor åt på gångart och vikt. Det märker när någon försöker skada fartyget. Då kan de gå till anfall fysiskt genom att stänga dörrar och låsa in en inkräktare, öppna skotten och släppa in vatten, öppna ventiler och liknande.

Crowley har fullständig kontroll över Reliant. Han kan kalla på fartyget från vilken plats som helst på jorden. Han känner när inkräktare kommer ombord på fartyget och kan förmå det att angripa dem.

Lyle P. Crowley Crowley hör till världens mäktigaste liktorer. Han har tusentals mindre liktorer och människor under sig i sin militära organisation. I mänsklig form är Crowley en medelålders, storgäddad man med glesnande gråbrunt hår. Han är alltid solbränd och vältränad.

PERSONLIGHET: Crowley är uppfylld av sin uppgift att slå tillbaka Astaroths styrkor och etablera en militärdiktatur över

hela Jorden. Han är korrekt mot dem som lyder honom, men tolererar inget mothugg.

ROLLSPELSTIPS: Håll ryggen rak och tala i korta, skarpa sats. Se hela tiden en smula otålig ut.

RÖR	40	EGO	30
STY	50	KAR	25
TÅL	50	UPP	35
UTS	12 (2)	UTB	40

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: ±0 (som liktor)

LÄNGD: 190 cm (250 cm)

VIKT: 450 kg

SINNEN: Ser infrarött och ultraviolett.

KOMMUNIKATION: Tal eller telepati

FÖRFLYTTNING: 20 m/SR

HANDLINGAR: 6

INITIATIVBONUS: +28

SKADEBONUS: +10

SKADEKAPACITET:

11 skråmor = 1 lätt sår

10 lätta sår = 1 allvarligt sår

8 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 3 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 280

NATURLIG RUSTNING: 2 p

FÖRMÅGOR: Befallande röst, Telepati, Telekinesi 100 kg 10 m/sek, Okänslig för eld

FÄRDIGHETER: Samtliga skjutvapen 40, Smyga 40, Undvika 40, Samtliga närstrids- och kastvapen 50, Slåss utan vapen 50, Akrobatik 40, Fallteknik 40, Elektronik 30, Militär taktik och strategi 50, Motorkunskap 30, Sjövana 30, Säkerhetssystem 50, Överlevnadskonst 30, Diplomati 30, Förhörsteknik 30, Kontaktnät: militär 30, Köra bil 35, Pilot 35

ANFALLSSÄTT: Bett 50 (skr 1-6, ls 7-13, as 14-24, ds 25+), 2 Klor 50 (skr 1-7, ls 8-14, as 15-28, ds 29+), i övrigt enligt vapen

MAGI: Vansinnets skola 50 (Alla besvärjelser till FV 30)

HEMORT: Washington DC

Det svarta gardet Merparten av Netzachs tjänare är människor eller liktorer, men en liten kärntrupp på 10 000 man utgörs av arkontens motsvarighet till Astaroths legionärer.

Gardesmedlemmarna är storväxta humanoider med kolsvarta kroppar som är hårda som sten. De har inga individualiserade ansiktsdrag. Alla ser likadana ut. De lyder blint arkontens order.

PERSONLIGHET: Gardisterna har inga mänskliga känslor. De lyder order.

ROLLSPELSTIPS: Visa upp ett stenansikte.

RÖR	20+1T10 (26)	EGO	1T10 (6)
STY	20+2T10 (31)	KAR	—
TÅL	20+2T10 (31)	UPP	20+2T10 (26)
UTS	10	UTB	—

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: -5

LÄNGD: 180 cm

VIKT: 90 kg

SINNEN: Ser i mörker. Skarpa sinnen.

KOMMUNIKATION: Lystrar till order och kan säga enstaka ord.

FÖRFLYTTNING: 13 m/SR

HANDLINGAR: 4

INITIATIVBONUS: +14

SKADEBONUS: +7 (+12 med kommandoträning)

SKADEKAPACITET:

8 skråmor = 1 lätt sår

7 lätta sår = 1 allvarligt sår

5 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 2 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 185

NATURLIG RUSTNING: 5 p

FÄRDIGHETER: Klättra 18, Automatvapen 18, Gevär och armborst 18, Pistol och revolver 18, Tunga vapen 18, Smyga 18, Dolkar 20, Krossvapen 20, Stångvapen 20, Svärd 20, Gömma sig 20, Akrobatik 20, Sprängteknik 10, Köra bil 20, Pilot 20, Kommandoträning (mästare): Slag 20, Spark 20, Kast 18, Grepp 18, Parera 18, Fallteknik 18

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

UTRUSTNING: Full stridmundering

ANTAL: Grupper om sex

Krigshundar Krigshundarna är människor som har förlorat sin mänsklighet i krig. De är ofta idealister och tror att



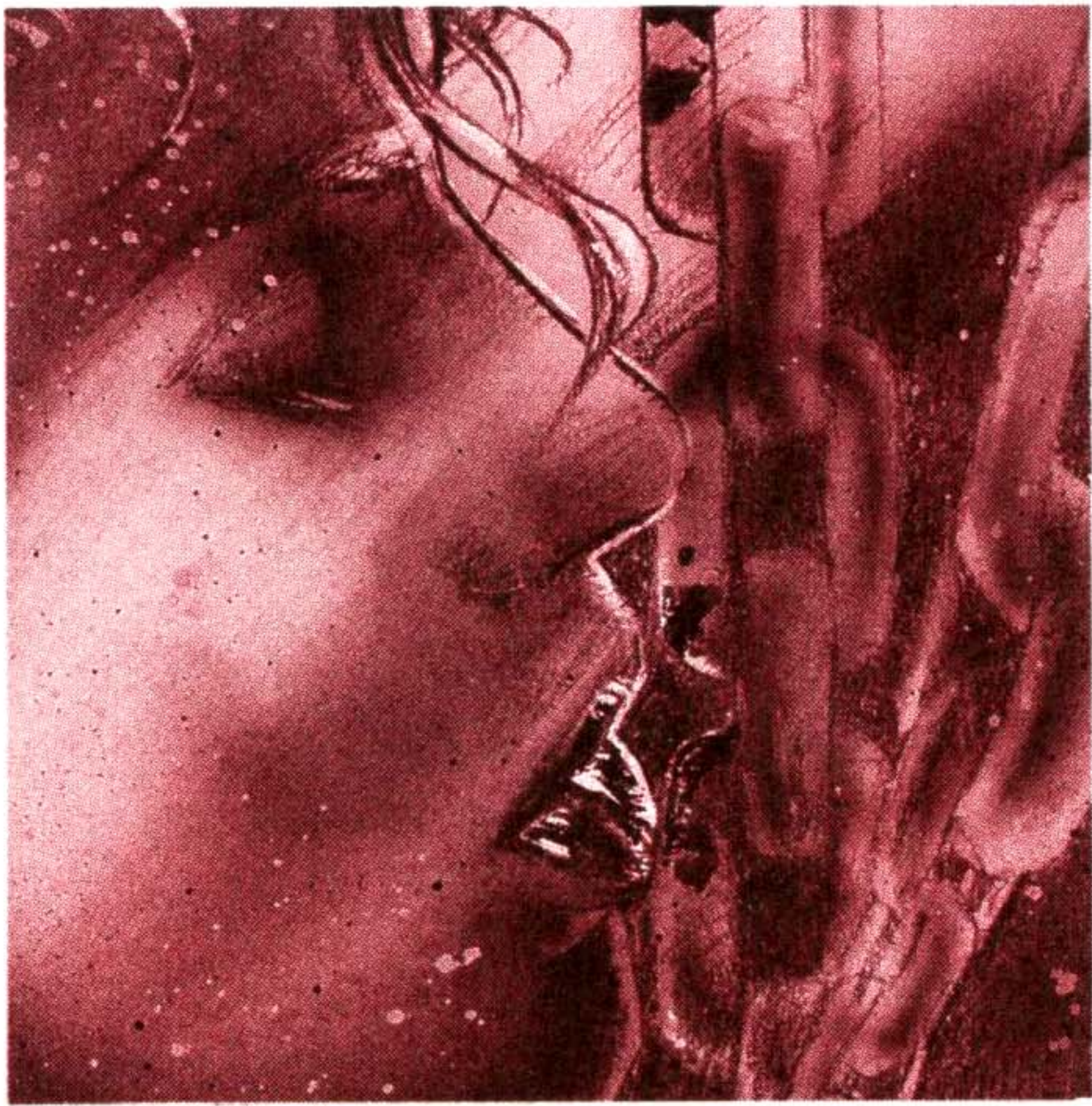
de har gjort en stor insats genom att delta i krigen där de har kämpat. Men innerst inne anar de att något är fel. Dolda skuldkänslor manifesterar sig fysiskt omkring dem. De återskapar krigsskådeplatserna från sitt eget förflutna — Vietnam, Afghanistan, södra Afrika eller Irak tar fysisk form runt dem. Viet-Cong eller den afghanska gerillan blir verkliga och försöker döda dem när de sover. Verkligheten bryter samman och det förflutna invaderar nuet.

Netzach har en förmåga att söka upp krigshundar och bota dem från de påtagliga minnena — mot att de tjänar honom. De vet fortfarande att något gick fel. De kan se scenerna ur det förflutna ibland. Men de angrips inte av döda fiender och kastas inte fysiskt in i sin egen historia. Om de slutar tjäna arkonten kommer minnena tillbaka med fördubblad styrka.

PERSONLIGHET: Krigshundarna är fanatiskt trogna Netzach. Han är deras räddning undan de skrämmande minnena. De är livrädda att hamna i onåd och kastas ut.

ROLLSPELSTIPS: Låtsas svettas. Se dig omkring som en jagad och verka stressad.

RÖR	10+1T10 (16)	EGO	2T10 (11)
STY	10+2T10 (21)	KAR	2T10 (11)
TÅL	10+1T10 (16)	UPP	10+1T10 (16)
UTS	2T10 (11)	UTB	1T10 (6)



VERKLIGHETEN BRYTER SAMMAN OCH DET
FÖRFLUTNA INVADERAR NUET.

Gamla fiender och stridsskådeplatser kommer in i vår verklighet. Det är ingenting de kan kontrollera. Det händer när de tappat kontrollen.

FÖRDELAR: Kroppsmedvetande, Förhöjt medvetande

NACKDELAR: Depression, Dödsdrift, Fanatism, Fobier, Lättretlig, Schizofreni

FÄRDIGHETER: Klättra 16, Automatvapen 16, Gevär och armborst 16, Pistol och revolver 16, Tunga vapen 16, Smyga 16, Dolkar 20, Krossvapen 20, Stångvapen 20, Svärd 20, Gömma sig 20, Sprängteknik 10, Köra bil 16, Kommandoträning (mästare): Slag 20, Spark 20, Kast 16, Grepp 16, Parera 16, Fallteknik 16

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

UTRUSTNING: Stridsuniform, M 16, combat knife

FÖRFLYTTNING: 8 m/SR

HANDLINGAR: 3

INITIATIVBONUS: +4

SKADEBONUS: +4 (+9 med kommandoträning)

SKADEKAPACITET:

5 skråmor = 1 lätt sår

4 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 110

MENTAL BALANS: -25 -5T10 (-53)

MÖRKA HEMLIGHETER: Deltagit i krig

FÖRMÅGOR: Manifestera det förflutna — när de hamnar i mycket stressade situationer återskapas krigshundarnas förflutna runt dem.

MALKUTH ÄR EN AV DE MÄKTIGASTE ARKONTERNA. HENNES MAKT ÄR LIK KETHERS. HON ÄR EN SPEGELBILD AV HÄRSKAREN. MALKUTH ÄR REBELLEN, ARKONTEN SOM STÄLLDE SIG PÅ MÄNSKLIGHETENS SIDA MOT DEMIURGEN OCH DE ANDRA ARKONTERNA. MALKUTH HAR ALLTID STÅTT MÄNNISKORNA NÄRA. DET VAR HON SOM SKAPADE ILLUSIONEN SOM ÄR VÅR VERKLIGHET.

Malkuth närde tanken på uppror redan före Demiurgens försvinnande. Hon identifierade sig allt mer med den fångna mänskligheten. Efter försvinnandet hamnade hon i öppen opposition mot de andra arkonterna.

Hennes citadell är en oregelbunden struktur av stål, glas och sten fylld av mer eller mindre mänsklig teknik och magi. Invändigt är det större än något av de andra, många gånger större än vad det utåt sett antyder. Det är kraftigt befast med omfattande magiska skyddsanordningar, för att hålla de andra arkonternas styrkor borta. Portar från många platser i Europa och Nordamerika går till hennes citadell.

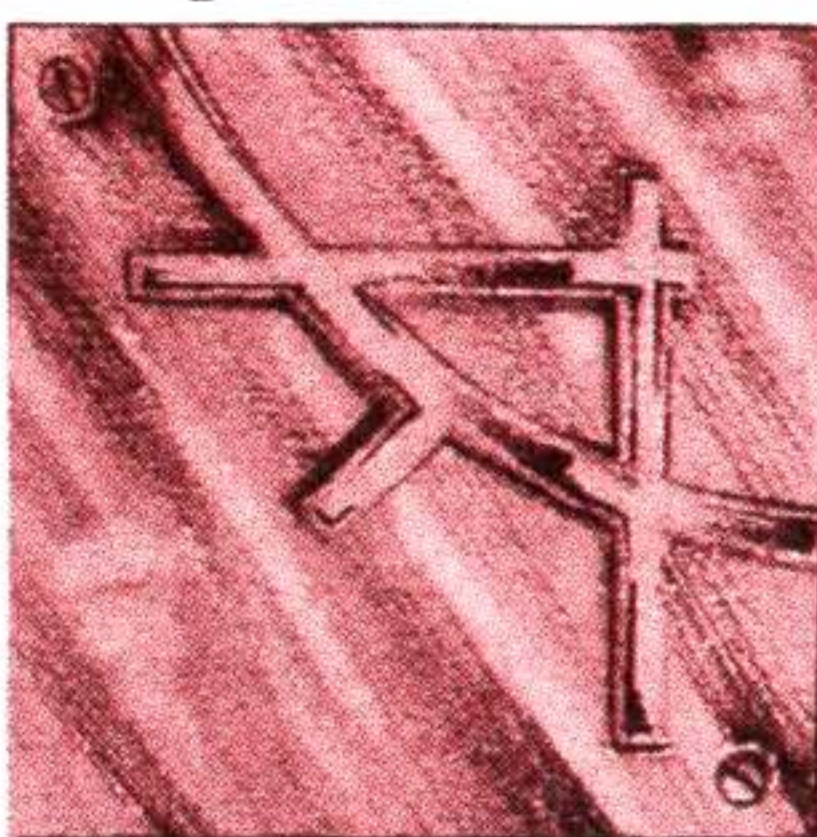
Hennes tjänare är till största delen människor, framför



Malkuth ligger i öppet krig med Netzach, Geburah och Kether. Hon har problem med Binah, men får visst stöd från Tiphareth. Hon har samarbetat med flera upplysta människor.

ALKUTH— **Rebellen**

allt forskare och magiker som tillbringar en tid i citadellet. Det sägs att den som kan ta sig till citadellets innersta, där Malkuths själ vilar, kommer att vakna upp. Ingen vet om det stämmer. Malkuth står för uppror, brytande av bojor och frigörelse från fångenskap. Ursprungligen representerade hon själva fångelse, fjättrandet av våra kroppar i illusionen. Malkuths uppror är en orsak till att illusionen börjar falla samman. Hon agerar huvudsakligen genom mänskliga agenter, ofta genom magiker och vetenskapsmän som företräder det främsta inom sina områden.



Malkuths primära fäste är Europa, även om hennes stöd bland magiker och forskare på andra platser är betydande. Hon arbetar för att befria människan i fångelse med hjälp av magi, vetenskap och kunskap om verklighetens sanna natur. I västvärldens storstäder uppmuntrar hon slumbildning där illusionerna faller samman. Hon stöder tvivelaktig forskning och har samarbetat med några av de glömda gudarna, framför allt Nataraja och Coatlicue. Malkuths liktorer har lämnat henne för att bilda egna organisationer eller stödja andra arkonter. Hon har några få sändebud kvar, människor som har gjorts till liktorer av henne. De främsta är Vibeke Nachstahl och Pierre Lombard.



Malkuths sändebud Malkuth är unik bland arkonterna. Hennes sändebud är en människa, Vibeke Nachtstahl. Hon stöds av Pierre Lombard, en fransk filosof och grundare av den nihilistiska poststrukturalismen. Lombard är en liktor och har viss kontakt med andra liktorer.

Nachtstahl försöker bryta illusionen som håller mänskligheten fången med hjälp av tvivelaktiga genetiska experiment och perceptionsforskning. Hon hämtar sina försökspersoner från de utslagna i Europas storstäder, människor som ofta redan är på väg mot ett förhöjt medvetande. Ingen saknar dem, men polisens intresse har väckts sedan några försökspersoner av misstag har hämtats bland mer betydelsefulla människor. Men ingenting kan bevisas.

Tanken är att Demiurgens påverkan på vår verklighetsuppfattning är avläsbar i vår genetiska kod. Om den ändras, kan blockeringen upphöra så att vi ser den sanna verkligheten. Alla resultat dokumenteras noga, sammanställs och sprids i så många kopior som möjligt. Nachtstahl vill inte att de ska försvinna om hon skulle dö eller om liktorerna skulle försöka förstöra dem.

Nachtstahls organisation är liten. Hon har bara några hundra agenter i Europa. Flera av dem är på väg att bli uppvaknade. Arkonterna har anledning att frukta Malkuth.

Nachtstahl och Lombard har ett modernt laboratorium, Nachtstahlinstitutet, i Tyskland på gränsen mot Polen. Det ligger isolerat i ett stort privatägt skogsområde. Där behandlas

människor med droger, operativa ingrepp, mutagener och magi för att nå upplysning. Bara några enstaka överlever behandlingen, vanligen med våldsamt sänkt mental balans.

Nachtstahl-institutet Nachtstahlinstitutet inrymdes ursprungligen i en övergiven semestereanläggning utanför byn Arkhart i södra Tyskland, nära gränsen mot Polen. Runt anläggningen finns ett 30 kvadratkilometer stort skogsområde som inte har avverkats sedan 20-talet. En smal, men väl underhållen väg leder in till institutet genom urskogen.

Den ursprungliga anläggningen har byggts ut under 70- och 80-talet och omfattar 18 hus spridda över tre kvadratkilometer runt en gammal kvarndamm. Huvudbyggnaden rymmer det medicinska institutet där de flesta experimenten utförs. I utkanten av området finns en välbevakad inhägnad där misslyckade experimentpersoner förvaras.

80 personer bor och arbetar på anläggningen. Vibeke Nachtstahl befinner sig i allmänhet här. Hon har sitt kontor i den gamla huvudbyggnaden vid kvarndammen.

Vibeke Nachtstahl Nachtstahl har varit Malkuths sändebud sedan mitten av 50-talet, då Kethers sändebud förintade ett tjugotal av Malkuths liktorer i Europa. Då övergick arkonten till en större andel mänskliga tjänare. Nachtstahl är den mest framträdande av dem. Hon är föreståndare



för Nachtstahlinstitutet och sitter i ett 20-tal medicinska styrelser och kommittéer i Tyskland och inom EG-administrationen. Hon är i 50-årsåldern, kort och ljushårig med grå, genomträngande ögon.

PERSONLIGHET: Nachtstahl är uppfylld av sin idé om att hitta det som fysiskt binder oss i illusionen. Allt annat är oväsentligt för henne.

ROLLSPELSTIPS: Bryt svagt på tyska. Stirra fanatiskt och tala bara om dina forskningsresultat.

RÖR	12	EGO	24
STY	10	KAR	16
TÅL	21	UPP	14
UTS	10	UTB	28

LÄNGD: 165 cm

VIKT: 55 kg

SINNEN: Förhöjt medvetande

FÖRFLYTTNING: 6 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: —

SKADEBONUS: +1

SKADEKAPACITET:

6 skråmor = 1 lätt sår

5 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 135

MENTAL BALANS: -100

MÖRKA HEMLIGHETER: Ansvarig för medicinska experiment

FÖRDELAR: Förhöjt medvetande, Magisk intuition

NACKDELAR: Dödsfiende: Rainer Xavier von Habsburg, Fanatism, Förträngningar, Manisk, Mardrömmar, Rationalist

FÄRDIGHETER: Pistol och revolver 12, Första hjälpen 18, Datorkunskap 20, Elektronik 18, Hypnos 15, Informationsökning 18, Motorkunskap 12, Språk — engelska 15, franska 12, latin 15, ryska 12, tyska 20, Diplomati 15, Etikett 15, Kontaktnät: kemister 18, Kontaktnät: EG-tjänstemän 15, Kontaktnät: läkare 15, Köra bil 12, Medicin 15, Genetik 20, Psykiatri 20, Naturvetenskap 22, Biologi 20, Kemi 20

MAGI: Vansinnets skola 30 (Alla besvärjelser till FV 15)

HEMORT: Dresden

Pierre Lombard Pierre Lombard är en av Malkuths få kvarvarande liktorer. Han är en enstöring och ytterst försiktig i kontakterna med andra liktorer. Han har framför allt kontakt med Malkuths mänskliga tjänare. I mänsklig form är han en svarthårig, spenslig man i 40-årsåldern.

PERSONLIGHET: Lombard är en kluven liktor. Han har alla liktorers förakt för människor och vilja att hålla samman illusionen. Samtidigt är han trogen Malkuth och arbetar för att radera illusionerna. Det har lett till att han känner sig överlägsna alla andra, "okunniga", liktorer och identifierar sig med mänskligheten. Lombard hävdar gärna att han "egentligen" är en människa. Han hoppas kunna förvandlas till människa en dag.

ROLLSPELSTIPS: I mänsklig form är Lombard en spirituell, skämtsam filosof. Som liktor är han desillusionerad och lättirriterad.

RÖR	32	EGO	35
STY	45	KAR	20
TÅL	45	UPP	30
UTS	17 (2)	UTB	50

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: ±0 (som liktor)

LÄNGD: 185 cm (250 cm)

VIKT: 450 kg

SINNEN: Ser infrarött och ultraviolett.

KOMMUNIKATION: Tal eller telepati

FÖRFLYTTNING: 16 m/SR

HANDLINGAR: 5

INITIATIVBONUS: +20

SKADEBONUS: +9

SKADEKAPACITET:

10 skråmor = 1 lätt sår

9 lätta sår = 1 allvarligt sår

7 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 3 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 255

NATURLIG RUSTNING: 2 p

FÖRMÅGOR: Befallande röst, Talar samtliga mänskliga språk, Telepati, Telekinesi 100 kg 10 m/sek, Okänslig för eld

FÄRDIGHETER: Automatvapen 15, Pistol och revolver 15, Da-

KARTA ÖVER NACHT-STAHl-INSTITUTET

1. HUVUDBYGGNAD. Huvudbyggnaden är en gammal trävilla i två våningar, utbyggd med en modernare del i söder. I källaren finns tre operationssalar och sjuksalar för upp till 20 patienter. På bottenvåningen finns administrativa utrymmen och en trappa upp finns en representationsvåning och referensbibliotek. Vibeke Nachtstahl har sitt rum på första våningen.

2. BOSTÄDER. En träbyggnad i två våningar med bostäder för merparten av institutets anställda.

3. BOSTÄDER. En gammal stallbyggnad har byggts om och till och tjänar som bostad för en del anställda.

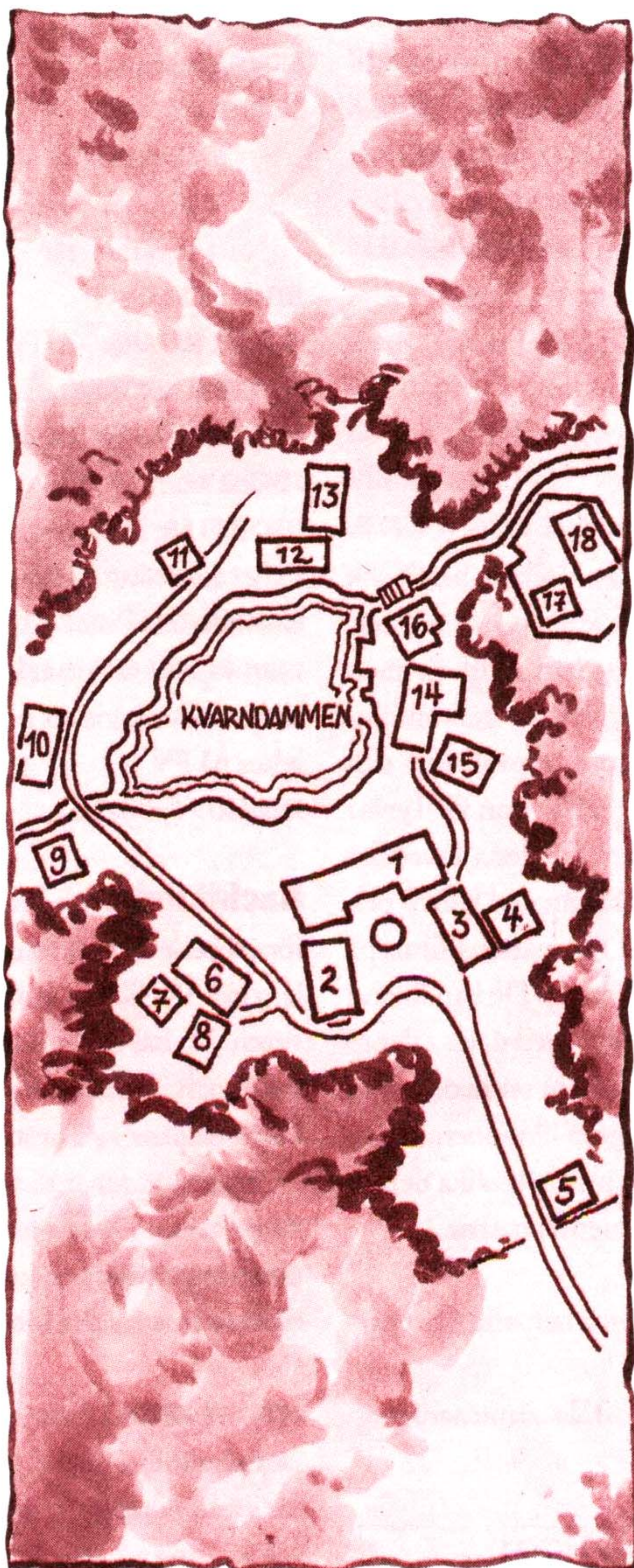
4. KEMISKT LABORATORIUM. I en flygelbyggnad till det gamla stallet finns ett avancerat kemiskt laboratorium. Här analyseras prover från försökspersonerna och nya droger tas fram.

5. GRINDSTUGA/SÄKERHETSCENTRAL. Den gamla grindstugan är inredd till övervakningscentral. Monitorer visar upptagningar från de många TV-kameror som finns på området. Larm från stängslet runt området och från alla byggnader går hit. Två vakter finns alltid i stugan.

6. PERCEPTIONSLABORATORIUM. I en nyuppförd tegelbyggnad i två våningar finns testutrustning och laboratorier för alla typer av perceptionsforskning. Här finns sensory deprivation tanks, utrustning för förstärkning av nervimpulser, avskärmning av sinnen, och andra typer av neurologisk och psykologisk forskning kring varseblivning.

7. LÅNGTIDSSTUDIER. I en mindre tegelbyggnad hålls fyra testpersoner sedan några år tillbaka under exceptionell sensorisk stimulans. De är vid det här laget fullständigt vansinniga. En första utvärdering ska göras efter tio år.

8. FÖRSÖKSPERSONER. I en välbevakad tegelbyggnad på två våningar finns 30 madrasserade celler. Det finns alltid ett 20-tal försökspersoner inlå-



ta här. En övervakningscentral finns på bottenvåningen innanför ingången.

9. GÄSTSTUGA. Ett äldre torp har rustats upp och används för inkvartering av gäster vid institutet. Det har två våningar och innehåller fyra rum.

10. BOSTÄDER. Ett nybyggt tegelhus i ett och halvt plan, terrasserat ned mot dammen. Här bor försöksledarna och Nachtstahl. Huset rymmer fem separata bostäder.

11. BOSTÄDER. En enkel barack där arbetarna vid djurstallarna bor.

12. DJURLABORATORIER. Institutet är primärt inriktat på människor, men en del forskning bedrivs på djur. Alla de vanliga försöksdjuren finns här, tillsammans med en del djur från andra sidan illusionerna — dingo från Gaia och varelser från Metropolis. Man försöker komma fram till varför vissa djur kan se och ta sig genom illusionerna.

13. DJURSTALLAR OCH UPPFÖDNING. Alla vanliga och några ovanliga försöksdjur föds upp i en modern barack av korrugerad plåt och betongplattor.

14. MAGISKA STUDIER. Magiska ritualer återskapas och analyseras för att ge en ledtråd till varför de fungerar och bitvis kan riva illusionerna. Arbetet har hitills varit mycket tungrovt. Ritualerna vägrar i allmänhet att fungera under kontrollerade omständigheter.

15. BOSTÄDER. Bostäder för arbetande i magiprojektet. På övervåningen finns övervakade rum för försökspersonerna i projektet.

16. KVARNHUSET. Ett upprustat gammalt kvarnhus som används som lagerbyggnad.

17. VAKTER. Fem vakter håller alltid uppsikt över de försökspersoner med extremt låg mental balans som förvaras inom höga stängsel här.

18. FÖRSÖKSPERSONER. Neonater och försökspersoner med ännu lägre mental balans förvaras i en välövervakad tegelbyggnad bakom höga stängsel.

torkunskap 30, Informationssökning 50, Meditation 30, Språk — samtliga mänskliga, Världsvana 30, Diplomati 50, Etikett 50, Kontaktnät: filosofer 30, Kontaktnät: liktorer 20, Kontaktnät: biokemister 20, Vältalighet 50, Köra bil 15, Humaniora 50, Filosofi 50, Historia 30, Konstvetenskap 30, Lingvistik 30, Litteraturvetenskap 30, Samhällsvetenskap 20

ANFALLSSÄTT: Bett 20 (skr 1-6, ls 7-13, as 14-24, ds 25+), 2 Klor 25 (skr 1-7, ls 8-14, as 15-28, ds 29+), Slag 20, Spark 15, Kast 15, i övrigt enligt vapen

MAGI: Vansinnets skola 50 (Alla besvärjelser till FV 30)

HEMORT: Paris

Neonater Neonaterna är resultatet av Nachtstahls försök att bryta vårt inbyggda försvar mot att se genom illusionerna. De är människor, födda med en hög grad av förhöjt medvetande som gör att de från födelsen tidvis ser genom illusionerna. De har en del egenskaper som uppvaknade och människor med mycket hög eller låg balans kan få. Tyvärr har de inte kraft att hantera vad de ser. De flesta utvecklar schizofreni i mycket unga år. Alla får låg mental balans och svårt att relatera till andra människor. Neonaterna finns på flera institut som drivs av Malkuths tjänare. De kan ibland röra sig mellan vår värld och Metropolis, men deras talanger är svårkontrollerade. De flesta människor ser neonaterna som vanliga människor. De som ser genom illusionerna uppfattar dem som förvridna människor, inte helt olika nefariter eller människor med extremt låg mental balans.

PERSONLIGHET: Neonater är självupptagna och ofta svårt psykiskt sjuka.

ROLLSPELSTIPS: Rör dig oregelbundet. Tala osammanhängande. Rör blicken ryckigt.

RÖR	10+2T10 (21)	EGO	2T10 (11)
STY	10+2T10 (21)	KAR	1T10 (6)
TÅL	10+2T10 (21)	UPP	2T10 (11)
UTS	2T10 (11)	UTB	1T10 (6)

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: ±0 (i sann skepnad)

SINNEN: Förhöjt medvetande

FÖRFLYTTNING: 12 m/SR

HANDLINGAR: 4

INITIATIVBONUS: +9

SKADEBONUS: +5

SKADEKAPACITET:

6 skråmor = 1 lätt sår

5 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 135

MENTAL BALANS: -10T10 (-55)

NATURLIG RUSTNING: 1T2 p

MÖRKA HEMLIGHETER: Utsatt för medicinska experiment

FÖRDELAR: Förhöjt medvetande, Magisk intuition

NACKDELAR: Lättretlig, Mardrömmar, Missbrukare, Personlighetsklyvning, Schizofreni, Sexualneuros, Självisk

FÄRDIGHETER: Pistol och revolver 18, Smyga 15, Dolkar 15, Slåss utan vapen 15, Första hjälpen 15

MAGI: 20% chans att ha en skola på FV 20 och fem besvärjelser på FV 15

HEMORT: Tyskland

Nachtkinder Nachtkinder är Nachtstahls minst lyckade försöksserie. Försöken utfördes på mellan fem och tio år gamla barn. De fick sådana krafter att de bröt sig loss och försvann. Nu har de slutit sig samman och försöker krossa Nachtstahl, och i förlängningen Malkuth. De håller till i de förfallna delarna av Dresden och i skogarna i södra Tyskland.

Nachtkinder är tonåringar för evigt. Till det yttre liknar de nefariter. De har kraftiga fysiska förändringar med ärrtatueringar över hela kroppen. Nachtkinder kan delvis kontrollera sina fysiska förändringar och välja hur de ska se ut.

PERSONLIGHET: Nachtkinder är stolta över vad de är och ser ned på vanliga människor, men hatar samtidigt Nachtstahl för att hon har gjort dem till vad de är. De är lättretliga och våldsamma.

ROLLSPELSTIPS: Spela trotsig tonåring. Var hela tiden defensiv. Var stöddig. Rör dig valpigt.

RÖR	10+2T10 (21)	EGO	2T10 (11)
STY	10+2T10 (21)	KAR	2T10 (11)
TÅL	10+2T10 (21)	UPP	2T10 (11)
UTS	1T10 (6)	UTB	1T5 (3)

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: -5

SINNEN: Ser infrarött

FÖRFLYTTNING: 12 m/SR

HANDLINGAR: 4

INITIATIVBONUS: +9

SKADEBONUS: +5

SKADEKAPACITET:

6 skråmor = 1 lätt sår

5 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 135

MENTAL BALANS: -75 -5T10 (-103)

FÖRMÅGOR: Hamnskifte — kan förändra sitt yttre inom vissa gränser. De kan inte förändra sin egen vikt eller volym och måste vara humanoida. Förändringen tar 10+1T10 minuter och är mycket smärtsam.

MÖRKA HEMLIGHETER: Offer för medicinska experiment

FÖRDELAR: Förhöjt medvetande, Kroppsmedvetande

NACKDELAR: Dödsdrift, Dödsfiende, Edsvuren hämnd, Fanatism, Fobier, Förföljd, Förträngningar, Intolerant, Lättretlig, Schizofreni

FÄRDIGHETER: Pistol och revolver 12, Smyga 20, Dolkar 15, Krossvapen 18, Slåss utan vapen 18, Gömma sig 20, Akrobatik 15, Fallteknik 15, Överlevnadskonst 18

ANFALLSSÄTT: enligt vapen, har vid behov naturliga tänder och klor.

UTRUSTNING: Enkla vapen, trasiga kläder.

HEMORT: södra Tyskland

ANTAL: 5+1T10 (11)

CHESED VAR EN AV DE MINST BETYDELSEFULLA ARKONTERNA REDAN FRÅN BÖRJAN. HAN FÖRSVAGADES ÄN MER NÄR EUROPA KOLONISERADE AFRIKA, HANS HUVUDOMRÅDE. NÄR HAN FÖRSVANN KASTADES AFRIKA IN I KAOS. CHESED REPRÉSENTERADE HJÄLP OCH MEDLIDANDE, DEN GUDOMLIGA FÖRLÅTSELSEN. HAN SYFTE VAR ATT GÖRA VÅR FÅNGENSKAP SÅ UTHÄRDIG ATT VI INTE DREVS TILL ATT SLÅ OSS FRIA.

Hans försvinnande har underlättat vårt uppvaknande och vissa liktorer har spekulerat i om uppvaknade människor ligger bakom försvinnandet. Cheseds liktorer har likviderats, gått under jorden eller anslutit sig till Binahs styrkor i Afrika. De vet ingenting om vad som hände Chesed. Cheseds fäste var först och främst Afrika, i andra



I DAG FINNS INGET KVAR, UTOM DE NEDBRÄNDA RUINERNA AV ASAKO OCH Knappt urskiljbara massgravar.

kust, en bit in i landet i dåvarande Franska Kongo. Nakemi utbildade sig under antaget namn i Storbritannien och återvände på 1920-talet till sitt land. Han var ovanligt mäktig, jämfört med andra sändebud. Han höll Nywere fritt från kolonialmakter med hjälp av magi och goda kontakter inom engelsk administration. Européerna ignorerade det lilla landet, sedan de flera gånger hade slagits tillbaka med magiska medel.

1885 försvann Nywere från alla kartböcker och efter 1904 nämns det inte i text någonstans. Nakemi kämpade för att återerövra Afrika från européerna och ena landet under sitt, och Cheseds, styre. Ett enat Afrika skulle kunna krossa Europa och för evigt stoppa Malkuths planer. Bara genom att skapa en uthärdlig, behaglig illusion skulle människan kunna håll-

HESED—

Hjälparen

hand hjälporganisationer, massmedia och intellektuella som stödde honom. Hans liktorer var massmediagestalter, intellektuella och afrikanska ledare.

Cheseds sändebud, en panafrikansk ledare i Kenya, försvann med honom. Hans organisation upplöstes.

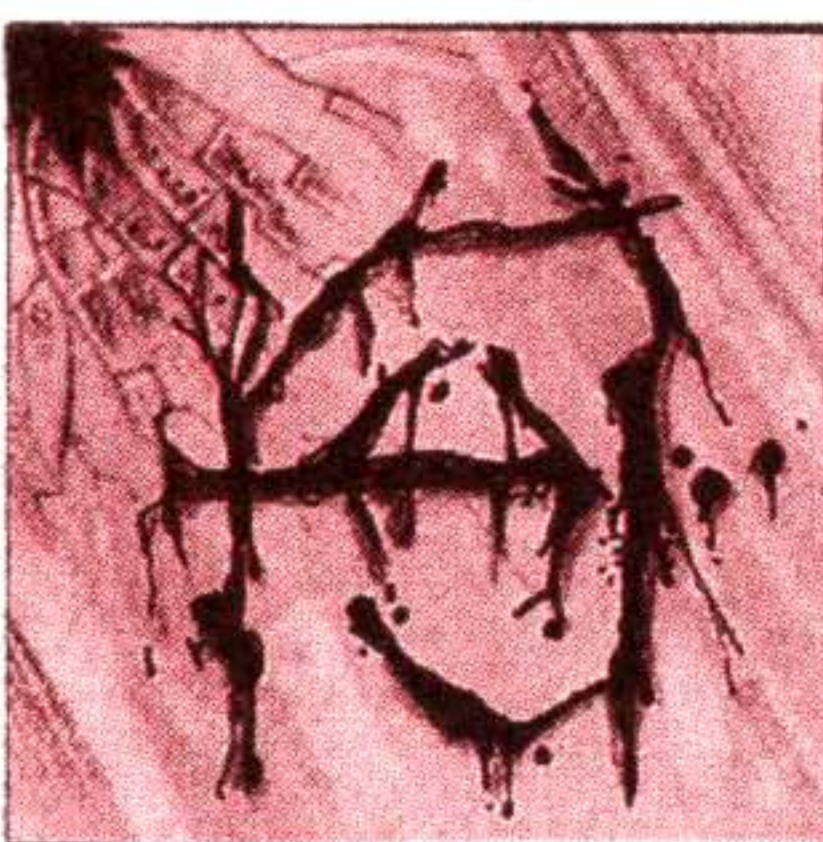
I Metropolis har Cheseds citadell nästan helt förintats och förvandlats till en grushög. Bara de lägsta nivåerna finns fortfarande kvar, tomma och övergivna.

Cheseds sändebud Chesed har inga sändebud kvar. Tidigare var hans tjänare Maoro Nakemi, härskare över de urgamla riket Nywere på Afrikas väst-

las fängen. Ingen vill fly från ett paradiskt fängelse.

Nywere var ett litet rike med ett kulturarv besläktat med jorubas. Huvudstaden Asako dominerades av Nakemis palats, omgivet av låga byggnader av soltorkat tegel. Det lilla riket hade bara en halv miljon invånare. 1953 försvann kung Nakemi spårlöst. Kolonialmakterna var inte sena att reagera. Under 1954

bombades landet tillbaka till stenåldern. Allt levande dödades med kemiska vapen under 1954 och -55. I dag finns inget kvar, utom de nedbrända ruinerna av Asako och knappt urskiljbara massgravar. Exakt vilka som låg bakom vet man inte, men FN-trupper användes för utföra folkmordet.



CHOKMAH ÄR EN AV DE FÖRSVUNNA ARKONTERNA. TIDIGARE VAR HAN TILLSAMMANS MED KETHER OCH BINAH EN AV DE TRE MÄKTIGASTE. HAN OCH BINAH VAR DE FÖRSTA SOM SKAPADES UR KETHERS EXISTENS. CHOKMAH VAR NÄSTAN LIKA KRAFTFULL SOM KETHER SJÄLV OCH UTMANADE DENNE OM DEN HÖGSTA MAKTEN BLAND ARKONTERNA. DE LÄRDE HÄVDAR ATT STRIDEN VAR EN SPEGLING AV DEN URGAMLA KONFLIKTEN MELLAN HÄRSKARE OCH KYRKA BLAND MÄNNISKORNA. ANDRA MENAR ATT VÅRA KONFLIKTER ÄR EN SPEGLING AV ARKONTERNAS STRIDER.

Chokmah var lojal mot Demiurgen, men ansåg att Kether hade alltför stor makt. När Demiurgen försvann övergick konflikten i öppen strid. I förvirringen som följde försvann Chokmah. Om Kether förintade honom, eller om han drog sig undan när ingen annan arkont stödde honom vet ingen.

Hans citadell är förfallet. Ursprungligen hörde det till de högsta, men nu ligger det i ruiner. Rummen, schakten och korridorerna är täckta av aska och damm. Allt är dött. Det finns inga tjänare i de tomma salarna. Det enda som finns kvar är

Hans organisation var sammanvävd med alla organiserade kyrkor och sekter. Kristendom, judendom, islam, buddism och hinduism var infiltrerade och kontrollerade av Chokmahs liktorer. Han hade stort inflytande över människors tankar och liv, men förlorade gradvis sitt grepp före Demiurgens fall. I länder där religionen har stor betydelse är Chokmahs organisation fortfarande mäktig. I andra länder äger den egendom och inflytande genom olika påtryckningsgrupper.

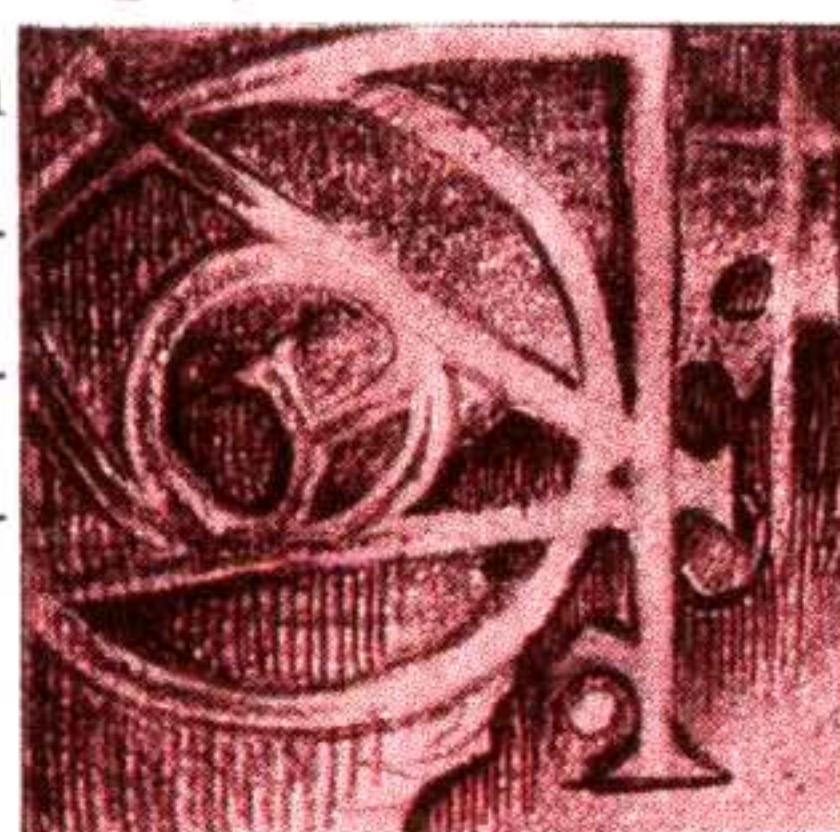
Chokmahs förhållande till alla andra arkonter utom Kether var gott. Han ogillade Malkuth, men var ingen öppen fiende till henne. Hans främsta fiender var satanisterna och hellers. Hans liktorer bedrev under många år en klappjakt på misstänkta satanister och kättare.

Chokmahs fäste i vår värld var Mellanöstern, även om hans inflytande var stort i resten av världen. När han försvann föll området ned i kaos. Krig och hat växte fram och drog åt sig Hareb-Serap och Samael. De har numera stort inflytande i området. Netzach och Malkuth har ingått en temporär allians för att försöka hindra dem. De har inte haft nå-

HOKMAH— **Patriarken**

skulpturer av gudar och religiösa symboler som ligger strödda i askan och dammet. De målade fönstren är krossade. Väggmålningarna flagnar. Gradvis slukas citadellet av berget det står på.

Chokmah personifierade religionen och Guds rike på jorden, kyrkans makt över det världsliga. Hans och hans sändebuds blotta närvaro kunde driva en tvivlare till djup tro. Hans citadell var all världens helgedomar, alla våra drömmar om att slippa ta ansvar för våra liv och handlingar.



gra framgångar än. Hatet är för djupt rotat i människorna. Situationen är explosiv och ett storkrig kan slunga hela området ned i Inferno.

Chokmahs liktorer och mänskliga tjänare fortsätter sitt arbete med att fångsla oss med religionens hjälp, men nu i egen tjänst. De hoppas kunna styra världen för sina egna syften. Hans sändebud är döda, men liktorerna fortsätter att infiltrera som präster, kardinaler eller munkar. Vad de planerar mer exakt vet ingen.

ADJINI	1:29	HAELOTH, SAMUEL	1:54
ARKONTERNA	1:41	HAREB-SERAP—SLAGFÄLTETS KORP	1:31
AZAQI	1:28	HAUPTQUARTIER ARGENTE	1:32
BEIRUT HILTON	1:8	HAURIER	1:21
BINAH—DEN SVARTA MADONNAN	1:49	HAYWORTH EMERGENCY AID	1:19
BIOTTI, GIORGIO	1:54	HAYWORTH, JONATHAN	1:19
BLANCO, MORTIMER	1:22	HOD—BESTRAFFAREN	1:62
BLODETS RÖST	1:16	HU, GENERAL	1:47
BLODSÄNGLAR	1:16	HUNGERANDAR	1:20
CANTORRE, LUIGI	1:26	HÄMNDÄNGLAR	1:37
CHAGIDIELS BARN	1:13	KALI DURGA	1:15
CHAGIDIEL—DEN BLODSBESUDLADE		KALI DURGAS TEMPEL	1:15, 18
PATRIARKEN	1:11	KATEDRALEN	1:50
CHESED—HJÄLPAREN	1:74	KAZOUR, ADNAN	1:7
CHOKMAH—PATRIARKEN	1:75	KETHER—HÄRSKAREN	1:44
CIMARRO, MICHAEL	1:35	KRIGSHUNDAR	1:66
CROWLEY, LYLE P.	1:64	LE MARQUIS	1:38
DE PLÅGADES ARMÉ	1:10	LI-PAO, HUANG	1:45
DEN STORA LÖGNEN	1:4	LOMBARD, PIERRE	1:70
DET SVARTA GARDET	1:66	LOS RENUNCIONES	1:23
DE TOLV SÖNERNA	1:51	MALKUTH—REBELLEN	1:68
DEN VITA DRAKENS TRÄDGÅRD	1:46	MANIPHESTOS	1:14
DJERABA	1:27, 30	MARTINEZ, JUAN	1:31
DÖDSÄNGLARNA	1:5	NACHTKINDER	1:72
EXCRUCIES	1:24	NACHTSTAHL, VIBEKE	1:69
FACTUARIER	1:61	NACHTSTAHLINSTITUTET	1:69, 71
FJODOROV, VALENTIN	1:52	NAHEMOTH—	
FJODOROVA, MARIA	1:49	DEN BESUDLADE VÄRLDEN	1:40
GAMALIEL—DEN PERVERTERADE		NAKAMURA BUILDING	1:59
SEXUALITETEN	1:38	NAKAMURA, YOSHIKO	1:59
GAMICHICOTH—		NAKEMI, MAORO	1:74
DEN FALSKE HJÄLPAREN	1:19	NEONATER	1:72
GEBURAH—DOMAREN	1:53	NETZACH—SEGRAREN	1:64
GOLAB—TORTERAREN	1:22	NYWERE	1:74

OAXICI	1:34	SMÄRTANS RÖST	1:24
O LUONG	1:48	TEMPELTJÄNARE	1:17
OSHIMA, TAKEO	1:60	TEPTOV, ANTON	1:11
RELIANT	1:65	THAUMIEL—DEN ORÄTTFÄRDIGE	
RÄTTSTJÄNARE	1:57	HÄRSKAREN	1:7
SAKHIL, LEONARD	1:9	TIPHARETH—SPINDELN I NÄTET	1:58
SAMAEL—HÄMNAREN	1:35	TOGARINI—DÖDSMAGIKERNAS	
SANDRYTTARE	1:29	BESKYDDARE	1:26
SATHARIEL—		UNGDOMSFÄNGELSE 315	1:12
DEN FÖRTÄRANDE MODERN	1:15	YESOD—GRUNDAREN	1:63
SKARPRÄTTARE	1:56		



001-18022